ISSN 1516-6260
9 771516 626008 96

PROMOÇÃO DE FÉRIAS Use o cérebro e ganhe um PS2

Nº 96 • Ano 8 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Janeiro 2007

playstation

Dicas & Truques para

www.gameblog.com.br

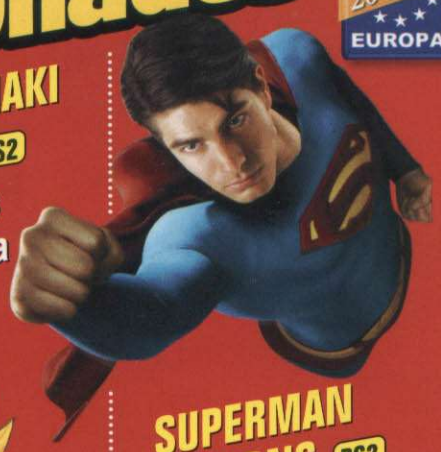
EDITORA 20 Anos EUROPA

Detonados 1037

DICAS & TRUQUES

NARUTO UZUMAKI CHRONICLES PS2

Peças secretas e missões ninja detalhadas

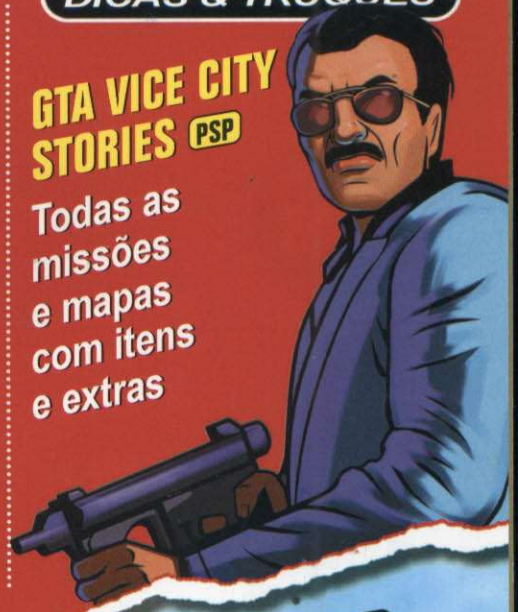


SUPERMAN RETURNS PS2

Estratégia para derrotar todos os chefões

GTA VICE CITY STORIES PSP

Todas as missões e mapas com itens e extras



Burnout Dominator

A SÉRIE DE CORRIDA VOLTA AO PS2, PSP E PS3 E ATROPELA TUDO

Reviews

- NEED FOR SPEED CARBON PS3
- NBA 07 PS3
- NFL STREET 3 PS2
- RAYMAN RAVING RABBIDS PS2

E mais PSP

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Lista de armas e personagens secretos

PS3 e PSP

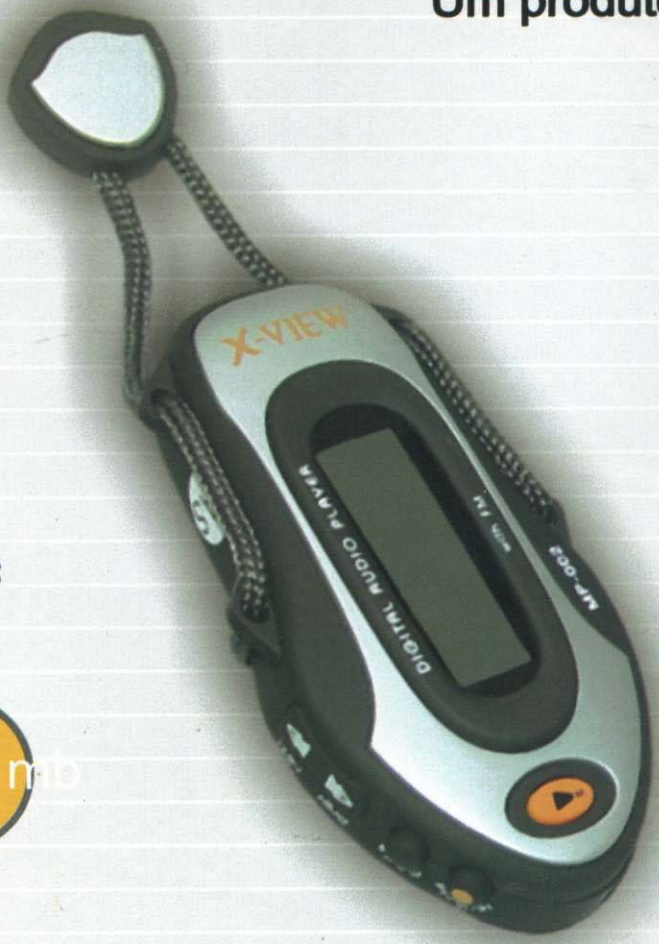
Eles funcionam em conjunto. Veja nosso teste

X-VIEW SPORT

MP3 X-View SPORT
Um produto, cinco funções !

PLAYER MP3

5 X 1



INCLUI

- MP3 Player
- Fone de Ouvido
- Pilha AAA
- Cabo USB
- Software
- Manual em Português

FUNÇÕES

- MP3 Grava e Reproduz
- WMA Grava e Reproduz
- Rádio FM Reproduz
- Gravador de Voz
- Armazena Dados

1 gb 512 mb

MPEG
WMA
MP3
DADOS
FM
USB

Modelos e Cores

Compre agora, nas melhores lojas.

EDITORA

20 Anos

EUROPA

Aqui, os melhores profissionais fazem as melhores revistas. Há 20 Anos.

Nosso pessoal comemorando os 20 Anos da Editora Europa no Club Med Rio das Pedras, RJ, em dezembro de 2006

PlayStation
Janeiro/2007

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Eduardo Trivella
Redação: Felipe Azevedo, Flavia Gasi, Gustavo Petró, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Erick Melo
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta edição: Alda Lima, Amer Houmaichi, Bruno Ramalho, Daniel Ribeiro, Danilo Porto Bastos, Humberto Martinez, José Júnior, Julio Wecchi, Makotron, Matheus Bourg

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados:
Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

RÁPIDO COMO UMA BALA

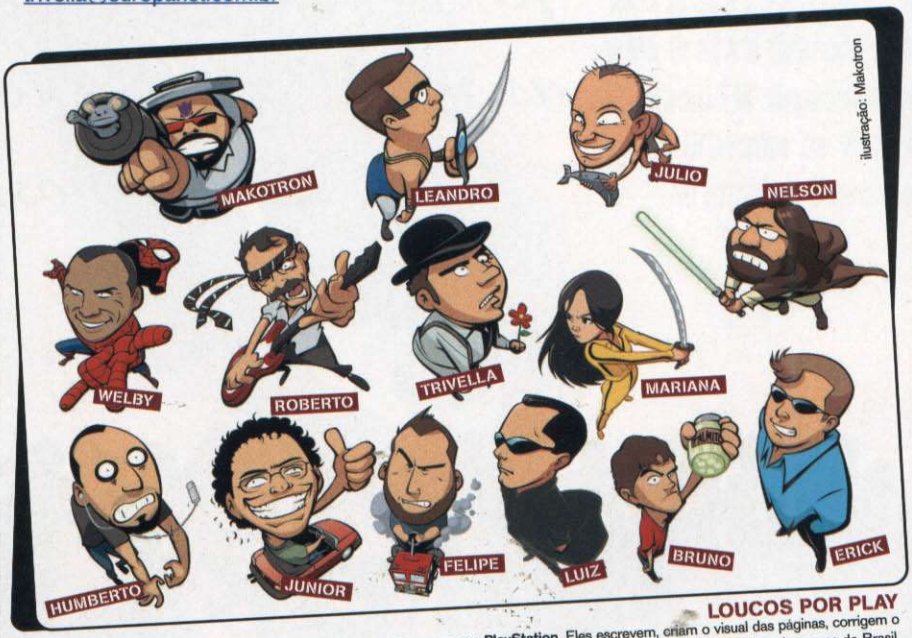
No mundo dos games, tudo passa rápido demais na frente dos nossos olhos. Veja o exemplo de Burnout Dominator, destaque da capa deste mês. Além da destruição sem limites dos jogos, a velocidade insana também sempre marcou presença na série. Inspirados por isso, todos os integrantes da equipe deram um gás extra na primeira edição deste ano e conseguimos fazer a revista em tempo recorde.

Além do PS3, que chegou há pouco tempo e já deixou todo mundo doido com suas possibilidades (confira o teste de conectividade entre ele e o PSP), essa correria toda se deu pois precisávamos adiantar o trabalho para dar aquele relax básico em épocas de festas. Afinal, tirando o Superman, que tem seu novo jogo detonado nesta edição, ninguém é de ferro. Aliás, nem ele: o Super é de aço.

Nessa onda de comemoração, a editora inteira se reuniu no paraíso litorâneo de Rio das Pedras (RJ) e, entre uma caída na piscina e outra, tiramos essa foto que você viu na primeira página desta edição. Ficamos três dias sem pensar em revistas, games ou qualquer outra coisa relacionada a trabalho. A festa foi tão grande que o Makotron, depois de se empanturrar com quase uma tonelada de empadas (com tanta comida boa no lugar, o maluco só queria saber desse quitute. Pelo menos, havia diferentes sabores), resolveu dormir na praia e pegou uma insolação. Com aquele "corpinho" todo torrado e a barriga cheia de massa, decretou que não iria trabalhar esse mês e deixou sua seção temporariamente de lado. Não tema: mês que vem, depois do tratamento contra queimaduras, ele promete voltar com todo aquele "bom humor" de sempre.

Opa! Quase esqueci. Mês que vem também é aniversário da revista. Em fevereiro, a Dicas e Truques para PlayStation completa oito anos de existência. Não vou revelar nesse momento, mas pode ter certeza de que estamos preparando algumas surpresas bem legais para você. Só dou um aviso: esteja por perto quando isso acontecer pois você não vai se arrepender.

Eduardo Trivella
trivella@europanet.com.br



LOUCOS POR PLAY

Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam PlayStation, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

CAPA

30 Burnout Dominator

GERAL

12 Chora Galera
90 Compras
10 Fala Galera
54 Garota PlayStation
96 Hora do Reset
14 News
53 Pôster: Ace Combat 5
06 Promoção
88 Superteste

PREVIEWS (PS3)

27 Calling All Cars
22 Cipher Complex
24 Half-Life 2: Episode Two
20 Mercenaries 2: World in Flames
23 Rogue Warrior

PREVIEWS (PS2)

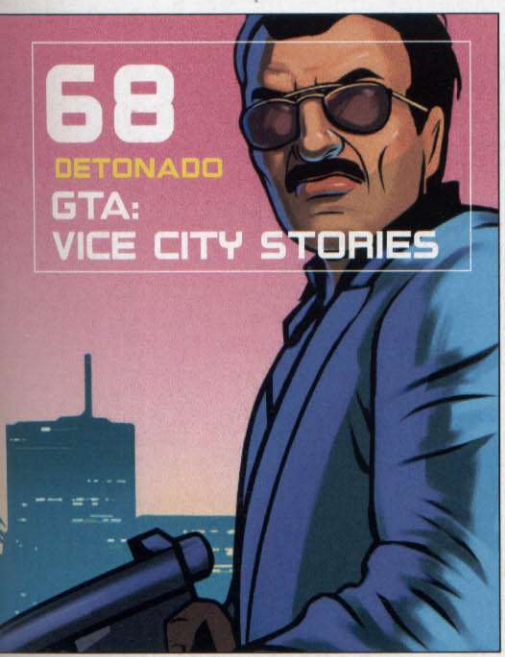
24 Lumines Plus
26 Shinjuku Wolf

PREVIEWS (PSP)

28 After Burner: Black Falcon
26 Dead Head Fred
28 Free Running
27 Gurumin: A Monstrous Adventure
28 Steel Horizon

REVIEW (PS3)

49 Blast Factor



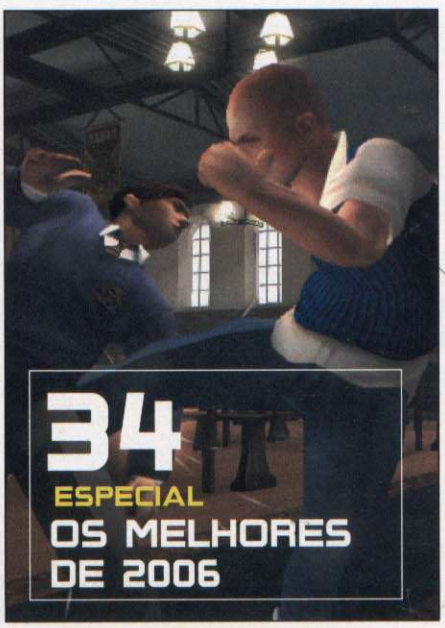
39 NBA 07
38 Need for Speed Carbon

REVIEW (PS2)

47 Capcom Classics Collection Vol. 2
43 Mercury Meltdown Remix
40 NFL Street 3
42 Rayman Raving Rabbids
42 Sega Genesis Collection
46 Thrillville
46 WWE Smackdown Vs. Raw 2007

ESPECIAL

50 Conectividade PSP / PS3
58 Metal Gear Solid: Portable Ops
34 Os melhores de 2006



DETONADOS

68 Grand Theft Auto:
Vice City Stories
78 Naruto Uzumaki Chronicles
62 Superman Returns

DICAS (PS1)

93 Nascar 99

DICAS (PS2)

92 Bionicle
92 Dance Dance Revolution
Supernova
92 Legend of Spyro:
A New Beginning, The
92 Marvel: Ultimate Alliance
93 NCAA Football 07
93 Pirates: The Legend of Black Kat

DICAS (PSP)

92 DEF JAM: Fight for NY -
The Takeover
92 Dragon Quest & Final Fantasy
Initadaki Street Portable
93 Tiger Woods PGA Tour

TRAPAÇAS

94 Bionicle Heroes
94 Call of Duty 3
94 Family Guy Videogame
94 Guitar Hero II
94 Need for Speed Carbon
94 Sims 2: Pets, The
95 Siren
95 Socom Combined Assault
95 Thrillville
95 Tony Hawk's Project 8

PROMOÇÃO FÉRIAS DA REDAÇÃO

1º lugar
um PlayStation 2 com um controle original

Escreva no cupom uma frase com até 15 (quinze) palavras contando o que aconteceria se a equipe inteira da **Dicas & Truques para PlayStation** saísse de férias e não fizesse a revista.

A resposta mais criativa será a grande vencedora. Não há limite de idade para participar da nossa promoção de férias.

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Férias da Redação – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é até o dia 5 de fevereiro de 2007 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com uma frase criativa de até 15 (quinze) palavras contando o que aconteceria se a equipe inteira da **Dicas & Truques para PlayStation** saísse de férias e não fizesse a revista.
4. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 98**, que estará nas bancas no dia 5 de março de 2007. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 30 de abril de 2007 para garantir o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um console PlayStation 2 com um controle original, que será entregue ao vencedor até o final do 2º semestre de 2007.
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.
Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71
DECRETO no 70.951/72, Art. 30.

Promoção PS3 – D&T para PlayStation

Envie o cupom até 5 de fevereiro de 2007 para a redação da **Dicas & Truques para Playstation**.

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido**: _____

O que acontecria se a equipe inteira da Dicas & Truques para PlayStation saísse de férias e não fizesse a revista? Escreva uma frase com até 15 (quinze) palavras.

_____

_____

_____

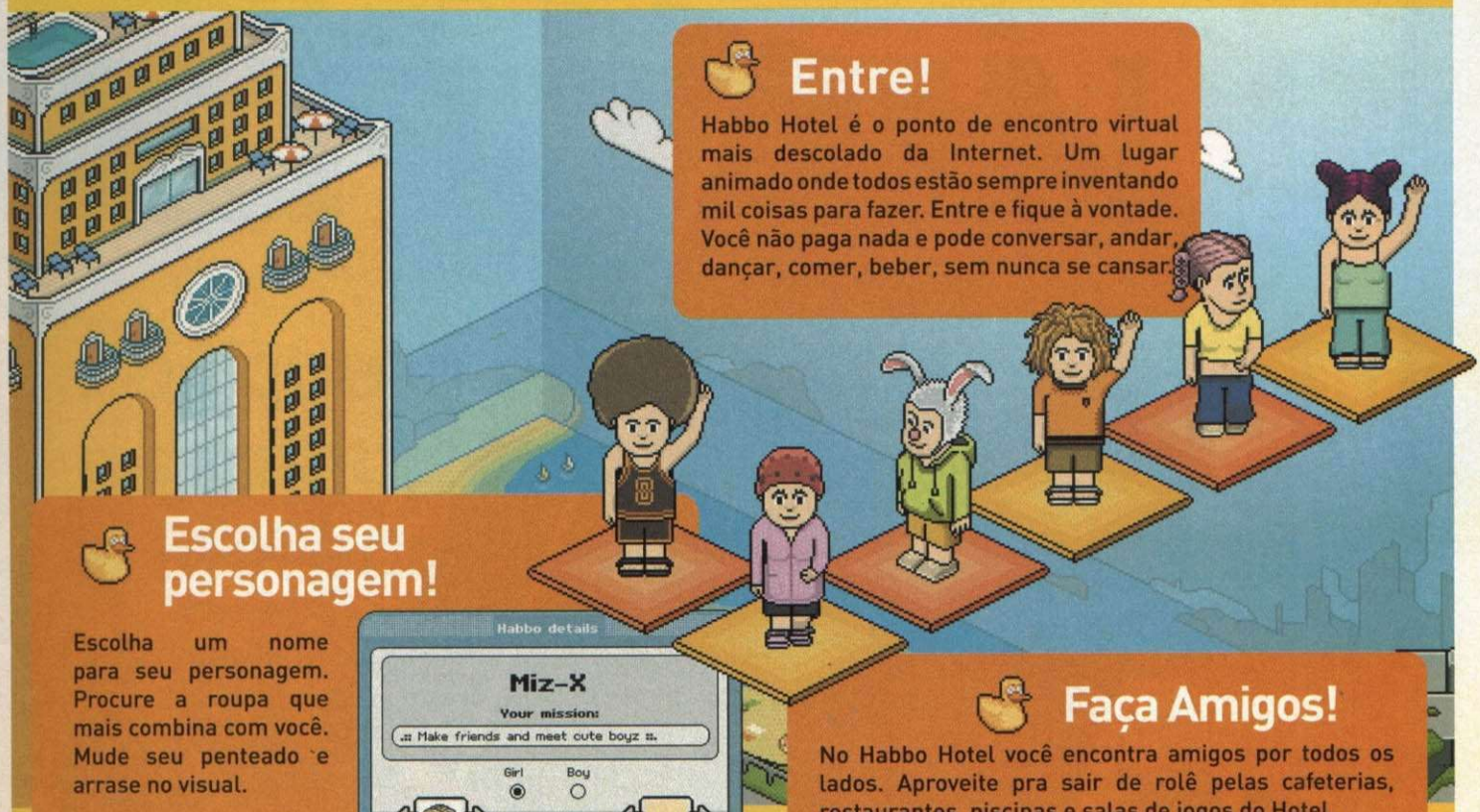
RESULTADO DA PROMOÇÃO ANTERIOR

A Superpromoção PS3, publicada nas edições 93 e 94 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de milhares de gamemaníacos malucos e sedentos pelo melhor videogame do planeta. Somente um deles levou o tão sonhado PlayStation 3 e um controle Neo para PS2. Outros nove participantes chegaram perto e ganharam um controle Neo para PS2. O objetivo da promoção era criar uma reposta criativa para a pergunta: "Por que o PS3 será o melhor console do mundo e merece estar na minha casa?". Confira a lista abaixo com os nomes dos ganhadores e veja se você é um deles.

1º Colocado
Mayk Hamill Pereira Gayão
Artur Nogueira/SP
Prêmio: PS3 + controle Neo, do PS2
Frase: "Porque as outras marcas dão SONO e lá em casa só dá SONY."

2º ao 10º colocados
Prêmio: um controle Neo, do PS2, para cada ganhador
Eder E. F. de Jesus – São Paulo/SP
Alexandre A. de Jesus – Guarulhos/SP
Levy Moraes da Silva – São Paulo/SP
Gabriel Gambarini Cunha – Londrina/PR
André Guilherme Ferrari – Botucatu/SP
Adriano P. de Jesus – São Paulo/SP
Ricardo G. Pimenta – São Paulo/SP
Ismael M. da Silva – São Paulo/SP
Lucas de O. Galdino – Campinas/SP

HABBO HOTEL

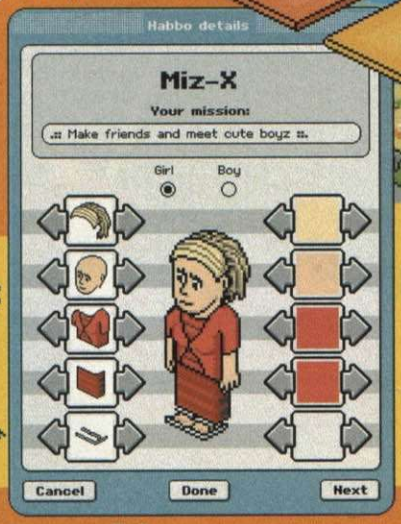


Entre!

Habbo Hotel é o ponto de encontro virtual mais descolado da Internet. Um lugar animado onde todos estão sempre inventando mil coisas para fazer. Entre e fique à vontade. Você não paga nada e pode conversar, andar, dançar, comer, beber, sem nunca se cansar.

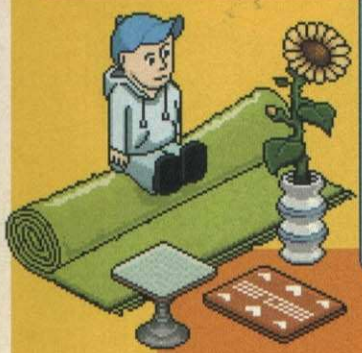
Escolha seu personagem!

Escolha um nome para seu personagem. Procure a roupa que mais combina com você. Mude seu penteado e arrase no visual.



Faça Amigos!

No Habbo Hotel você encontra amigos por todos os lados. Aproveite pra sair de rolê pelas cafeterias, restaurantes, piscinas e salas de jogos do Hotel.



Monte seu quarto

Mova sofás pesados e mesas de jantar com um clique do seu mouse. Crie quantos quartos quiser. Você pode decorar do seu jeito, e ainda fazer festas para os amigos.

Conversas, competições, jogos, seu quarto e ótimos amigos.

TUDO ISSO NO HABBO HOTEL!

PROMOÇÃO PLAYSTATION

Crie seu personagem Habbo até o dia 31.10.06 e ganhe móveis para colocar em seu Quarto no Hotel.
Acesse www.habbo.com.br/playstation responda a pergunta: Qual matéria da edição de outubro você mais gostou?
Promoção exclusiva para leitores Playstation que efetuarem seu registro no Habbo Hotel em português até as 23h59 do dia 31/10/06. Válido apenas para um Habbo por pessoa.

HABBO®
habbo.com.br

MD GAMES
AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!
Souza
Jogador do
São Paulo F.C.
3361-8844
3361-4957
3338-1801
TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA
GAMES
ACTION

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

FALA, GALERA!

Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! Este é o seu canal de comunicação com a redação, escreva para nós e torça para ser publicado

FIRMWARE FIRMEZA

P Estou pensando em comprar um PSP, mas ouvi dizer que é preciso ficar esperto com a versão do firmware do console pois algumas coisas podem não rodar. Não sei dizer exatamente o que, e é por isso que estou enviando esse e-mail: para saber qual é a versão de firmware mais adequada para comprar.
Renato Bartolomeu
Limeira - SP

R *Você não precisa comprar o firmware, Renato. Se por acaso essa palavra lhe parece coisa de outro mundo, fique sabendo que isso é apenas o sistema operacional do portátil – assim que você adquire um PSP, o firmware já vem embutido no aparelho. Grátis. Tudo o que você precisa fazer é atualizá-lo pela internet sempre que uma nova versão for lançada. E isso também é de graça. Essas atualizações são disponibilizadas pela Sony para que o portátil fique cada vez mais versátil e ganhe funções até então inéditas. A versão mais atual (dezembro de 2006) é a 3.02.*

TESTANDO PARA VIVER

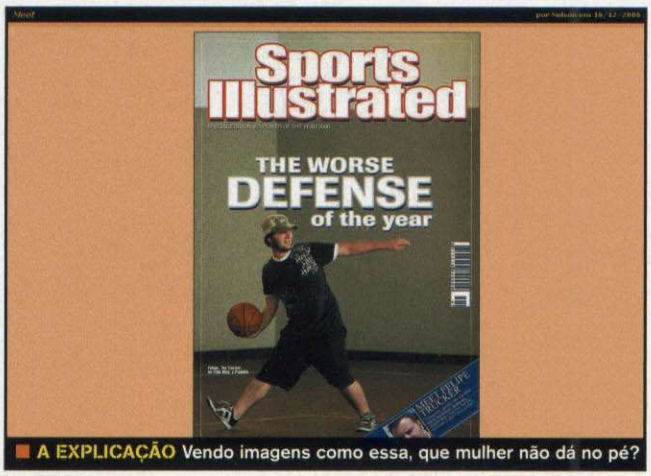
P O trabalho de "tester" em produtoras de games é remunerado ou voluntário? O que é preciso para se tornar um "tester"?
Katya Tchernev
Via e-mail

R *Vamos por partes. Em primeiro lugar, para quem não sabe, esse "tester" a que a Katya se refere pode ser traduzido literalmente para "testador", ou seja, a pessoa que testa os jogos a fim de descobrir defeitos antes que eles sejam lançados. Existem, basicamente, dois tipos de "tester": o primeiro exerce um trabalho não-remunerado, apenas pelo prazer de jogar o game antes de todo mundo. Isso ocorre bastante em casos de lançamento de jogos multiplayer massivos para computador (os tais MMOGs e MMORPGs), e as pessoas que testam esses jogos, conhecidas como "beta-testers", geralmente se cadastram no site da empresa e relatam os defeitos encontrados via internet. O segundo grupo engloba os "testers" profissionais, que testam os futuros lançamentos de grandes produtoras. No Brasil, essa profissão é praticamente inexistente, mas lá fora é muito comum ver jogadores de videogame iniciando suas carreiras no disputado mercado de jogos eletrônicos a partir dessa função.*

DA EUROPA AOS ESTADOS UNIDOS

P Gostaria de dar os parabéns pelos serviços que vocês vêm realizando na revista, adorei a idéia da Garota PlayStation vir junto com um pôster de game (a união das melhores coisas da vida). Estou com uma dúvida: tenho dados salvos de *Gran Turismo 4* no memory card, porém meu jogo é europeu. Estou pensando em comprar a versão americana e quero saber se vou conseguir carregar meus dados nessa versão.
Jorge Luis
Viamão - RS

R *Infelizmente, todas as horas que você passou jogando* GT4 *até agora não servirão de nada se você resolver trocar de versão. Saves europeus só servem em jogos europeus, americanos apenas em jogos dos Estados Unidos e assim por diante. Mas tudo bem, porque* Gran Turismo 5 *ainda vai demorar para chegar ao mercado e você vai ter tempo de sobra para jogar o 4 novamente.*



■ **A EXPLICAÇÃO** Vendo imagens como essa, que mulher não dá no pé?

ESPANTANDO A MULHERADA

P Só tenho uma dúvida: com tantas leitoras que essa revista tem, por que elas não aparecem no Gameblog? Algumas garotas já apareceram, mas logo depois elas somem. Será que a gente é tão ruim assim?
Renan Tafarel Silva
Via e-mail

R *Essa dúvida também nos atormenta. Desconfiamos que isso acontece porque as mulheres que gostam de videogame se entediam e se aborrecem facilmente quando os homens tratam o assunto com aquele machismo tão característico desse meio em que vivemos. Você se lembra da polêmica que a Garota PlayStation gerou alguns meses atrás? A maioria de nossas leitoras detestava essa seção, mas depois que pusemos um pôster de game do outro lado da Garota Play, todo mundo ficou numa boa. Quem sabe se os usuários do blog começarem a tratar com mais naturalidade as mulheres que aparecem por lá, elas não se sentem mais à vontade e resolvem ficar de vez. Boa sorte, garanhão.*

A HORA DA MIGRAÇÃO

P Ai, galera, vocês são 10! Espero que, com o lançamento do PlayStation 3, vocês não deixem de lado os detonados para Play 2, pois nem todo mundo tem condições de comprar o Play 3 em pleno lançamento.
Julio Cesar
Búzios - RJ

R *Relaxa, Julião. Como você pode ver por nossas últimas edições (incluindo esta) não temos planos de abandonar tão cedo os detonados de PS2. Mas não depende só de nós, né meu camarada? É preciso que as produtoras continuem lançando jogos bons para isso. Se bem que temos alguns truques na manga que por enquanto não podemos contar para você. Mas uma coisa já podemos adiantar: continue acompanhando a* **D&T** *que você vai não se decepcionar. Ah, e não somos 10, não. Somos 14. Pode contar lá na caricatura da pág. 3.*

■ **PROCURA-SE TESTADOR**
Cuidado com certos empregos que podem dar muita dor de cabeça

TUDO EM ATÉ 20X!!!

Disk Games

É Pura Diversão

Desde 1992

DESTAQUE

GAMEMASTER Uma Revista Multiplataformas

Na compra de:

+

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

+

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

*Promoção com quantidade limitada de revistas.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Consertamos seu aparelho no melhor prazo, com o melhor preço e com facilidade no pagamento. Garantia e confiança de 14 anos em prestações de serviços.

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

CHORA, GALERA

Esta página é dedicada a dúvidas de jogos. Encalhou no chefe? Precisa de códigos? Escreva para nós e chore as pitangas

SENHA CERTA, JOGO ERRADO

P Cheguei em um lugar de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* e interroguei um soldado que me disse uma senha (J E H U T Y) para abrir *Metal Gear Acid*. Mas agora não sei o que fazer para ter acesso a esse jogo. Vocês podem me ajudar?
Marco Aurélio Sachetto
Santo André - SP

R *Sim e não. Podemos ajuda-lo a descobrir para que serve o password, mas não podemos te ajudar-lo a ter acesso ao jogo. Acontece que essa dica que você conseguiu com o soldado não é usada no game que você está jogando, ou seja, no próprio* MGS3 *– a senha serve para destravar o card nº 184 no jogo* Metal Gear Acid *para PSP. E para tanto, você precisa de um PSP e do game em questão.*

QUALQUER COISA POR UM ANEL

P Pessoal, preciso saber alguma dica para *O Senhor dos Anéis - The Third Age* para PS2. Vale qualquer coisa!
Alexandre Rodrigues
Campo Grande - MS

R *Qualquer coisa? Que tal um código de seleção de fases para você não ter que esquentar a cabeça e os dedos passando todas elas da maneira convencional? Então anote ai: selecione o modo Solo / Co-Op, segure* L1 + R1 + L2 + R2 *e aperte* ■, ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ●.

■ ÁCIDO NA SELVA Algumas senhas de Snake Eater são usadas em *Acid*

DÚVIDAS COLOSSAIS

P Tenho algumas perguntas sobre o jogo *Shadow of the Colossus* para PS2. Eu posso matar certos animais que circulam pelo cenário e pegá-los com o botão ●. Para que isso serve? Eu já zerei o jogo e liberei o modo Hard; vou ganhar alguma coisa quando zerar esse modo mais difícil? Por último, é verdade que dá para segurar em uma ave usando o botão R1?
Giovane Gonelli Agapito
Amparo - SP

Sim, é verdade. Aliás, por que você não fez isso até agora? É só apertar o botão R1! E não é só com as aves que a parada funciona – os peixes também dão carona se você "pedir educadamente" com o mesmo botão. Você pode até terminar o modo Hard apenas pelo prazer de dizer que zerou o jogo no modo mais difícil, mas não ganhará nenhum prêmio por isso. E esses animais (lagartos) que você mata pelo cenário são muito úteis: depois que morrem, eles soltam um rabo branco; se você se alimentar com essa "guloseima", sua resistência aumentará e você poderá ficar mais tempo pendurado nos colossos.

CHEFE BESTA

P Finalizei o jogo *Project Altered Beast* e gostaria que vocês me ajudassem a detonar o chefe da nova opção que se abre após o término do jogo, a Elevator of Doom. Não consigo acertar quase nenhum golpe com nenhuma das transformações. O que devo fazer?
Gilmar
Guarulhos - SP

R *Belphegor, o chefe da fase extra Elevator of Doom só possui um ataque: ele rola pela plataforma tentando atropelar o jogador. Para vencê-lo, primeiro é preciso atacá-lo usando a forma do Minotauro até que ele se enfureça e comece a rolar. Quando ele tentar passar por cima de você, use a Iron Guard (botão ✖) para nocauteá-lo momentaneamente. Mude para a forma Wendigo, pegue o monstro e jogue-o na água. Mude para a forma Merman e bombardeie-o com Bubble Bombs. Depois que ele conseguir sair da água, faça tudo novamente desde o princípio até acabar com ele de vez.*

■ COM LICENÇA, VOU DESCER NO PRÓXIMO – Além do cavalo, dá para usar peixes e aves como meios de transporte em *Shadow of the Colossus*

TAPAS...

A revista tá massa, a exceção fica por conta da seção "Garota PlayStation", que não tem nada a ver com a proposta da revista. E ainda por cima, vem outro pôster tosco no verso, ou seja, são quatro páginas jogadas fora.
Vanderlei L. do Rosario
Via e-mail

Às vezes, penso que encontrar meu nome publicado na revista de vocês é ilusão, pois já mandei vários e-mails e até agora nada.
Fernanda Gabriela P. Oseliere
Via e-mail

A revista é demais, só que antigamente dava um banho!
Artur Boudoux Mascietto
São Paulo - SP

E BEIJOS

Ótima a idéia de publicar o minipôster dentro da revista. Espero que vocês façam isso em todas as edições.
Ranieri Felipe
Via e-mail

Na primeira vez que comprei, pensei que esta era a pior revista de games que eu já havia comprado. Depois, olhei melhor e descobri que é a melhor revista de games que já comprei.
Kaleb Cadais
Brasília - DF

A **Dicas e Truques para PlayStation** não é só uma revista, mas sim um lugar reservado para quem gosta de games, como eu e muitos outros gamemaniacos do Brasil.
Marcelo Mendes
Cesário Lange - SP

Inputbox
games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

Losango

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

NEWS

por Leandro Rodrigues

POTENCIAL DO PS3 NÃO CHEGOU À METADE

Executivo da Electronic Arts diz que até agora só foram usados 20% da capacidade do console

Os consoles de videogame levam algum tempo para serem completamente explorados pela comunidade de criadores de jogos. O PS3 não é exceção. Glenn Entis, vice-presidente e chefe da oficina visual da Eletronic Arts falou recentemente sobre suas impressões em relação ao PlayStation 3: "A indústria sabe que o PS3 é um equipamento com tremendo potencial, mas penso que levará um tempo para extrairmos todo esse poder", diz Entis. Nas contas dele, os jogos lançados até o momento chegam a, no máximo, 20% da capacidade do aparelho. Mal podemos esperar para ver quando eles chegarem aos 100%.

Foram quase 190.000 unidades vendidas em um mês, o que equivale a mais de 4 por minuto

PS3 ULTRAPASSA XBOX 360 EM APENAS QUATRO SEMANAS

No Japão, console da Sony vende em um mês mais do que o concorrente em um ano

Roubos de parte do carregamento e entregas atrasadas. Mesmo com esses problemas a popularidade do PlayStation 3 está em alta e o console já ultrapassou as vendas do Xbox 360 no Japão.

No mês passado, a empresa de análises Media Create publicou um relatório das vendas japonesas de videogames: os números do PlayStation 3, lançado no pais no dia 12 de novembro de 2006, atingiram a marca de 187.836 unidades vendidas, contra um total de 178.070 unidades do rival Xbox 360, da Microsoft, que começou a ser comercializado há mais de um ano no Japão.

MILHARES DE TRAPACEIROS BANIDOS

Square-Enix mostrou que não tolera trapaças

■ MÃO-LEVE Espertinhos aproveitavam bug para ganhar grana fácil em FFXI

A Square-Enix anunciou a anulação de cerca de 11.500 contas de usuários que trapaceavam no jogo *Final Fantasy XI*, RPG online massivo mantido pela produtora. Os jogadores foram banidos pois usavam brechas do sistema para comercializar itens com dinheiro de verdade.

DEBANDADA NA CAPCOM

Empresa diz que não sente a perda de seus principais criadores

Em uma conferência realizada pela Capcom do Japão, o presidente Kenzo Tsujimoto comentou o desligamento dos criadores de *Devil May Cry*, *Okami* e *Resident Evil* do quadro de funcionários da empresa: "As pessoas têm a liberdade de sair da empresa quando quiserem", disse ele, "antes os jogos eram feitos por uma pessoa, hoje são feitos por equipes."

Os criadores em questão - Shinji Mikami, Atsushi Inaba e Hideki Kamiya - eram algumas das principais figuras da Capcom na atualidade.

TEKKEN 5 DARK RESURRECTION SERÁ VENDIDO PELA PLAYSTATION NETWORK

Jogadores terão acesso à versão em alta definição através da rede online do PlayStation 3

Segundo a última edição da revista japonesa Famitsu, o jogo *Tekken 5: Dark Resurrection* será comercializado através da PlayStation Network, a rede online do PlayStation3.

■ MEIGUICE Lili bate forte, mas adora ursinhos

O game foi lançado originalmente para arcade e uma conversão saiu para PSP; no PlayStation 2, apenas *Tekken 5* deu as caras.

Na versão *Dark Resurrection* há três novos personagens: Lili, Dragnov e o chefão Jinpachi Mishima. Também estarão disponíveis as modalidades; Arcade, Ghost Battle (em que o jogador luta contra um personagem com Inteligência Artificial, mas baseado em dados de jogadores reais) e Gallery, com videos e artes. Além disso, a resolução será de 1080p.

Por enquanto nem data de lançamento nem o preço do jogo foram divulgados pela Sony.

PRODUÇÃO DE GOD OF WAR 3 É INICIADA À REVELIA DA SONY

Criador afirma que design do terceiro jogo da série já foi inaugurado

David Jaffe, criador da série *Twisted Metal* e, mais recentemente, *God of War*, disse em entrevista que o design inicial de *God of War 3*, para PlayStation 3 foi inaugurado no último dia 10 de novembro.

A Sony ainda não deu o sinal verde para o desenvolvimento, mas Jaffe afirmou que está "louco para fazer um novo jogo". Por enquanto, isso significa que ele apenas começou as pesquisas e está pensando nos estágios iniciais de como seria o jogo se o desenvolvimento estivesse em andamento.

"Nenhum executivo da Sony chegou para mim e disse: 'aqui está o seu dinheiro, a sua equipe, vá trabalhar'. Temos um monte de idéias de como podemos fazer coisas legais com o controle em todos os aspectos do design do game", esclareceu Jaffe.

■ PREMATURO God of War 2 ainda nem saiu, mas já estão trabalhando em GOW3

Vale lembrar que *God of War 2*, a primeira continuação da franquia, ainda está em fase final de produção e só deve ser lançado em março deste ano, para PlayStation 2.

PS3 SUPERAQUECIDO ERA SÓ BRINCADEIRA

Travessura de garoto gera confusão e advogados da Sony exigiram explicações

Um garoto que se auto-denomina Netnoob ficou famoso por divulgar em seu blog um texto onde afirma que sua casa foi incendiada porque seu PlayStation 3 ficou ligado durante uma noite inteira.

A história, como tudo na Internet, se espalhou rapidamente nos Estados Unidos e também no Japão, gerando muitos problemas para a Sony. Os advogados da empresa entraram em contato com o garoto, exigindo uma retratação e explicações públicas com respeito ao ocorrido.

BALELA O PS3 não queima e nem é prata

Em outro texto entitulado "Era tudo uma brincadeira! Desculpe Sony!", o garoto conta que nunca sequer teve um PlayStation 3, muito menos uma casa, e que atendendo aos pedidos da própria Sony, estava desfazendo a brincadeira.

Depois do mal entendido, parece que tudo acabou bem. O blog, com os artigos publicados em inglês, pode ser lido através do endereço netnoob.instantspot.com/blog.

YAKUZA 3 SÓ NA NOVA GERAÇÃO

Diretor festeja o lançamento de Yakuza 2 e afirma: outra seqüência só para PlayStation 3

Em uma festa realizada no Japão para comemorar o lançamento *Ryu Ga Gotoku 2* (o nome americano é *Yakuza 2*), o diretor Toshihiro Nagoshi falou sobre os planos para o futuro da franquia: "Esse projeto teve sua participação encerrada no PS2. Se formos fazer uma nova continuação será apenas para os consoles da nova geração".

Yakuza 2 ainda não tem data de lançamento confirmada para os EUA.

RESISTANCE TERÁ ATUALIZAÇÃO EM BREVE

Melhorias nos modos online e algumas outras novidades devem surgir logo para o jogo de PS3

O fino de Resistance é o modo multiplayer. Em breve, esse aspecto vai ficar ainda melhor

Usando seu blog, Eric Ellis, programador de *Resistence: Fall of Man*, game de lançamento da Insomniac para PS3, revelou que uma atualização das funcionalidades multiplayer será lançada dentro em breve.

Entre as melhorias que estão nos planos de Ellis, destacam-se um melhor balanceamento entre as raças do jogo (humanos e alienigenas) e o uso mais efetivo de estratégias nas partidas em equipe.

Mesmo sem revelar datas, Ellis pediu para que os jogadores fiquem ligados, pois a atualização deve aparecer logo mais.

VIN DIESEL ESTÁ FORA

Ator não vai estrelar filme de Hitman

No ano passado, logo quando surgiram as primeiras notícias sobre o filme baseado no game *Hitman*, a revista Variety revelou que o ator Vin Diesel (de *Triplo X*) faria o papel do personagem careca Agente 47, e que ele também seria o produtor executivo do filme.

Agora, de acordo com o site Ain't it Cool News (www.aintitcool.com), Diesel não está mais envolvido no projeto e foi substituido por Timothy Olyphant (*Um Show de Vizinha*).

Hitman: The Movie será co-produzido por Chuck Gordon, Adrian Askarieh, Daniel Alter e pelo cineasta francês, Luc Besson. O filme deve estrear nos cinemas norte-americanos no final deste ano.

BANDRIDGE®

Connection Centre

você é um cara ligado

só está faltando a conexão.

agência K

Entre em contato conosco e veja como é fácil ter em sua loja os cabos e conexões Bandridge.

É a Bandridge resolvendo seu problema de vendas e de conexões com os seus clientes.

Audio, Vídeo, HDMI, Antenas, Computer, USB, Network, Telecom, Ipod, I-VOIP

LINEAR AUDIO

www.linearaudio.com.br 11 5589 4458

HARRY POTTER ESTÁ DE VOLTA

Bruxarias e feitiços ao alcance de todos

Foi só a Warner Bros. divulgar as primeiras cenas do novo filme *Harry Potter e a Ordem da Fênix*, adaptação cinematográfica do quinto livro da saga do bruxinho mais famoso do mundo, que a Eletronic Arts também optou por trazer a público os primeiros detalhes sobre o game que acompanhará o lançamento do filme, em julho de 2007.

De acordo com a produtora, o jogo será totalmente fiel ao filme e está sendo desenvolvido para plataformas da nova geração. No entanto, também haverá versões para a (agora) antiga geração.

GRAN TURISMO HD VIRA DEMO GRATUITO

Para concentrar forças no quinto jogo da série, produtora abre mão da versão HD

A Sony Computer Enterteinment anunciou o desenvolvimento de *Gran Turismo 5*, para PlayStation 3, continuação do seu tradicional simulador de corridas. *Gran Turismo HD*, que seria o game de estréia da franquia no console da nova geração, passou a ser apenas um demo distribuído gratuitamente na rede online da Sony, uma espécie de edição compacta que antecipará alguns dos recursos de *Gran Turismo 5*.

Com o nome de *Gran Turismo HD Concept*, o novo demo tem uma pista e dez carros previstos, com duas configurações diferentes de trajetos. Ele contará ainda com as modalidades Time Attack e Drift Trial.

Essa versão demonstrativa grátis servirá para exibir a nova simulação de físicas que está sendo desenvolvida para *Gran Turismo 5*, e a Sony diz que outros games "conceito" podem ser lançados ao longo da produção do game principal.

NA FAIXA Gran Turismo grátis? Manda!

GUITAR HERO DE VERDADE

Fãs fazem acessórios com guitarras reais

Para celebrar um evento de caridade, realizado no bairro do Brooklyn, nos EUA, fãs do game *Guitar Hero* mostraram duas guitarras reais, transformadas em modelos compatíveis com o jogo da Harmonix.

Usando os circuitos e peças do acessório original, eles construíram uma réplica para deixar qualquer fanático pelo jogo babando. E também criaram um site com fotos mostrando passo-a-passo como reproduzir uma guitarra igual a deles. O endereço da loucura dos caras é http://flickr.com/photos/jmillerid/sets/72157594407203447/.

Mas atenção ao aviso dos próprios criadores: muito cuidado pois você pode acabar sem nenhuma das duas guitarras.

TOP 5

Os games mais vendidos para PS2 e PSP em dezembro/06

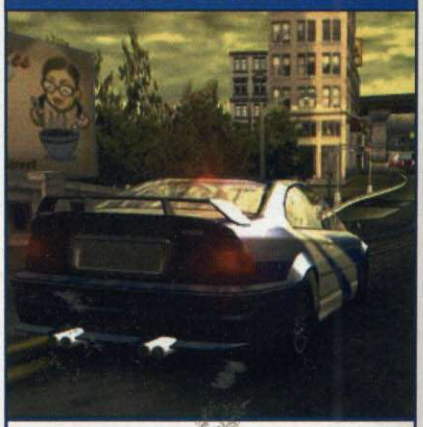
OS MAIS VENDIDOS PS2

FIFA SOCCER 07 – Depois do fiasco da última Copa do Mundo, o Brasil volta a ser destaque no futebol com a vitória do Internacional no mundial de clubes. Para comemorar, nada melhor do que *FIFA Soccer 07* no topo da parada.

JOGO	PRODUTORA
01 – Fifa Soccer 07	Electronic Arts
02 – Gran Turismo 4	SCE
03 – God of War	SCE
04 – Grand Theft Auto: San Andreas	RockStar
05 – NFS UnderGround 2	Electronic Arts

Fonte: www.submarino.com.br

OS MAIS VENDIDOS PSP



NFS MOST WANTED – Dos cinco títulos mais vendidos para PSP, três são da série Need for Speed. Não é para menos: a qualidade dos games da franquia aumenta a cada lançamento e a base de fãs cresce.

JOGO	PRODUTORA
01 – Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
02 – Winning Eleven 9 Internacional	Konami
03 – Grand Thef Auto: Liberty City Stories	Rockstar
04 – Need for Speed Carbon	Electronic Arts
05 – NFS UnderGround Rivals	Electronic Arts

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS MAIS BARATOS

Compre seu Play 3, Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços

PREÇOS INFORMADOS PELOS LOJISTAS

Sua loja não está listada abaixo? Entre em contato com o departamento de publicidade da Editora Europa pelo telefone (11) 3038-5103.

LOJA	TELEFONE	PS3	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ART GAMES	(11) 6652-9996	_____	R$ 600,00	R$ 65,00	R$ 60,00	R$ 850,00
DISK GAMES	(19) 3242-0541	_____	R$ 629,00	R$ 63,00	R$ 49,00	R$ 979,00
FANTASY STAR	(11) 3221-5253	_____	R$ 750,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 900,00
GAMELÂNDIA	(11) 6091-0963	_____	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 799,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	_____	R$ 499,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 790,00
TECGAMES	(11) 3362-0036	_____	R$ 580,00	R$ 65,00	R$ 55,00	_____
INPUT BOX	(11) 3998-9640	_____	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 70,00	_____
NETÚNIA	(11) 3825-7600	_____	R$ 699,00	R$ 79,00	R$ 69,00	R$ 980,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 850,00
NIKAS GAMES	(11) 3976-9625	_____	R$ 680,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	_____	R$ 560,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 850,00
PIER 88	(11) 6197-5783	_____	R$ 699,00	R$ 78,00	R$ 58,00	R$ 899,00
POINT GAMES	(11) 3721-4045	_____	R$ 650,00	R$ 90,00	R$ 95,00	R$ 870,00
RICC GAMES	(11) 4054-2494	_____	R$ 599,00	R$ 74,99	R$ 69,99	R$ 799,99

PREÇOS PESQUISADOS PELA REDAÇÃO

Confira as melhores ofertas de PS3, PS2, controle Dual Shock 2, memory card de 8 Mega e PSP (produtos originais da Sony). A pesquisa de preço foi feita no dia 18 de dezembro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,16 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

LOJA	TELEFONE	PS3	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
100% GAMES	(19) 3903-1010	_____	R$ 930,00	R$ 75,00	R$ 75,00	R$ 900,00
ANTRAX GAMES	(11) 6694-5177	R$ 4.500,00	R$ 630,00	R$ 75,00	R$ 65,00	R$ 850,00
ALPHA GAMES	(31) 3274-2988	_____	R$ 600,00	R$ 85,00	R$ 70,00	_____
AVALANCHE	(11) 6852-2881	_____	R$ 690,00	R$ 59,00	R$ 59,00	R$ 990,00
BITS GAMES	(31) 3271-9537	_____	R$ 650,00	R$ 100,00	R$ 90,00	R$ 900,00
CASA DO GAME	(19) 3524-4741	_____	R$ 730,00	R$ 90,00	R$ 90,00	_____
CJ GAMES	(11) 5072-2073	_____	R$ 620,00	R$ 79,00	R$ 65,00	_____
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	R$ 4.300,00	R$ 630,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 970,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 5.900,00	R$ 700,00	R$ 77,50	R$ 49,50	R$ 990,00
FRATELLO GAMES	(11) 3361-2783	_____	R$ 650,00	R$ 80,00	R$ 70,00	R$ 890,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	_____	R$ 799,00	R$ 69,00	R$ 56,00	R$ 1050,00
GAME SHOW	(11) 6981-8779	_____	R$ 690,00	R$ 75,00	R$ 70,00	
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 4.400,00	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 840,00
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	_____	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 1050,00
PLAY OFF GAMES	(11) 5585-0566	R$ 5.000,00	R$ 699,00	R$ 75,00	R$ 60,00	R$ 800,00
PODIUM GAMES	(11) 3277-0751	_____	R$ 690,00	R$ 86,00	R$ 75,00	R$ 920,00
RICKY BRINQUEDOS	(11) 5687-4471	_____	R$ 799,00	R$ 80,00	R$ 80,00	_____
ROCK LASER GAMES	(11) 6631-9979	_____	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 850,00
SS GAMES	(11) 3328-6804	_____	R$ 700,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 950,00
SÓ PLAYSTATION	(31) 3201-1845	_____	R$ 630,00	R$ 69,00	R$ 69,00	_____
TIC TAC GAMES	(11) 4411-1884	_____	R$ 999,00	R$ 139,00	_____	_____
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	_____	R$ 650,00	R$ 80,00	R$ 80,00	R$ 800,00
TROP GAMES	(19) 3272-4943	_____	R$ 799,00	R$ 63,00	R$ 55,00	R$ 900,00
WAVE GAMES	(11) 5541-2066	_____	R$ 650,00	R$ 95,00	R$ 85,00	_____
WORLD GAMES	(15) 3234-1584	_____	R$ 699,00	R$ 99,00	R$ 90,00	R$ 999,00
WORLD ONLINE	(11) 3698-5598	R$ 4.900,00	R$ 699,00	R$ 75,00	R$ 65,00	R$ 850,00
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	_____	R$ 750,00	R$ 90,00	R$ 70,00	R$ 980,00

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

O mundo está em chamas, mas você só tem a ganhar com isso

POR QUE VALE A PENA

Aliado ao poder da nova geração e a uma trama mais próxima da realidade, o novo episódio tem tudo para ser tão bom quanto o original.

Distribuidora: LucasArts **Produtora:** Pandemic **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS3 **Previsão:** Setembro de 2007

por Matheus Bourg

Lançado há quase dois anos, *Mercenaries: Playground of Destruction* impressionou por conceder uma liberdade praticamente infinita ao jogador, que controla um dos três mercenários disponíveis no game. Anunciada durante a última edição da E3, a seqüência de *Mercenaries* promete ser ainda melhor: além de exclusiva para o PS3, a obra pretende explorar a fundo as principais capacidades do novo console da Sony.

A fórmula original será mantida, ou seja, o jogador será largado em meio a um conflito militar com um único objetivo em mente: trabalhar ao máximo para arrecadar dinheiro. Em *Mercenaries 2: World In Flames*, isso acontecerá muito próximo de nós, brasileiros: o game será situado em território venezuelano. Para quem só pensa em jogar e não acompanha as notícias do mundo, é bom mencionar que o país presidido por Hugo Chávez é, atualmente, um dos maiores produtores de petróleo de todo o planeta. Justamente por causa disso, o universo do jogo apresentará uma série de facções criminosas interessadas em tomar o controle da atividade e em contratar os serviços do jogador.

Apesar de a base continuar a mesma, *World in Flames* deixará de lado o sistema de captura de chefes militares utilizado no primeiro game. De acordo com a Pandemic, isso permitirá que os mercenários tenham muito mais liberdade durante a aventura.

Apenas um dos três personagens jogáveis já foi revelado: trata-se do sueco Mattias Nilsson, figura que, caso você tenha jogado o primeiro game, não lhe parecerá estranha. Desta vez, ele será capaz de fazer coisas que não eram possíveis anteriormente, como nadar e controlar veículos marítimos. E já que tocamos no assunto do transporte, também é bacana lembrar que a produtora promete implementar uma série de novos veículos, tanto terrestres como aéreos. Até mesmo os Harriers, aqueles aviões que aterrissam verticalmente, já tiveram sua presença confirmada na continuação.

Como mencionamos previamente, *World in Flames* utilizará ao máximo as capacidades do PS3, apresentando gráficos estonteantes, inimigos inteligentes, e explosões ainda mais convincentes do que as vistas no primeiro episódio. Todos os prédios contarão com um sistema de danos localizados que, entre outras coisas, fará com que as demolições ocorram sempre de maneira diferente. Além disso, os destroços, antes de atingirem o chão, poderão afetar drasticamente as pessoas e veículos que estiverem ao redor.

OURO NEGRO A seqüência de Mercenaries gira em torno do domínio da extração petróleo na América Latina, um tema bem atual e importante. Viu, Lula?

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

CIPHER COMPLEX

Os craques da espionagem ganham um novo rival

Distribuidora: Não definida **Produtora:** Edge of Reality **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS3 **Previsão:** Setembro de 2007

POR QUE VALE A PENA

Além de ser uma nova aposta no gênero, tem visual de primeira, mecânicas promissoras e inimigos com rotinas de comportamento dinâmico.

É difícil acreditar, mas já existe gente pensando que mestres como Sam Fisher (*Splinter Cell*) e Solid Snake (*Metal Gear Solid*) não estão mais aptos para o trabalho da espionagem. De acordo com a norte-americana Digital Extremes, o gênero encontra-se tão estagnado que precisa de uma revolução imediatamente. Não que *Cipher Complex*, projeto da empresa para o PS3, represente tudo o que há de novo no gênero; mas sua metodologia, esta sim, é que dará novas perspectivas aos jogadores que curtem encarnar os agentes mais secretos do mundo dos games.

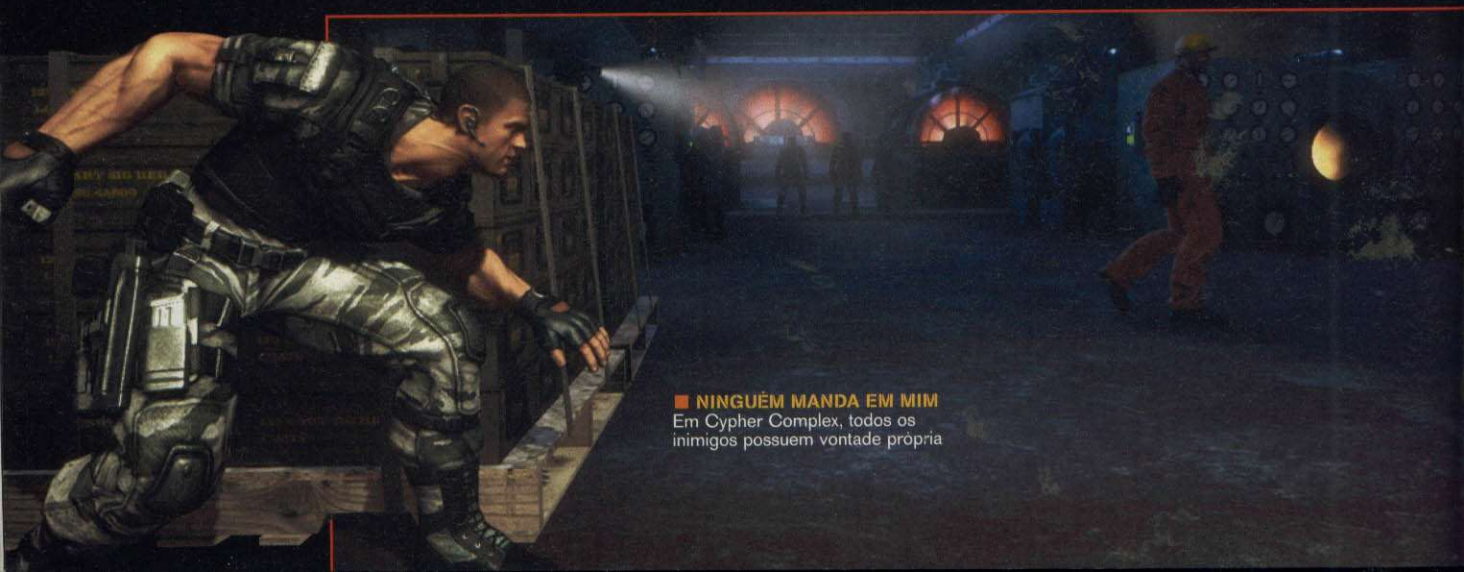
Se você está acostumado a passar a maior parte do tempo se escondendo dos inimigos e andando pelas sombras, saiba que isso não significará nada no game, já que ele preza pela execução de movimentos rápidos. Em *Cipher*, esconder-se ou colocar-se à frente dos inimigos resultará em absolutamente a mesma coisa.

Como em um filme

O objetivo dos produtores é proporcionar uma aventura sólida e envolvente. Para isso, Mark Bristol, roteirista da versão cinematográfica do primeiro episódio de *As Crônicas de Nárnia*, foi contratado para criar o enredo e construir os personagens do game, que narra a história de John Sullivan, o soldado excepcional a quem o jogador dará vida. Após ser traído em uma missão no Iraque, Sullivan – ou Cipher, como o herói é mais conhecido – fica sob os cuidados de um hospital para se recuperar. Quando volta à ativa, o governo lhe passa uma nova missão: invadir um complexo severamente protegido em uma ilha da costa siberiana.

Como o apelo de *Cipher Complex* é voltado à espionagem menos dissimulada, o jogador precisará sair no braço durante muitos momentos do jogo. Haverá uma barra de adrenalina que, quando cheia, será capaz de diminuir a velocidade do tempo. Graças a esse efeito o jogador poderá desferir dezenas de golpes e liquidar grupos inteiros de inimigos antes mesmo que uma gota de sangue atinja o chão. Por "golpes", entenda "socos e pontapés", mas é bom lembrar que armas convencionais – tanto brancas como de fogo – não ficarão de fora. Além de carregar sempre uma faca consigo, Cipher poderá apropriar-se de todos os itens encontrados ao longo dos cenários, em sua maioria, locais enclausurados que favorecem ainda mais o exagero na quantidade de detalhes gráficos.

Por fim, é preciso ressaltar o sistema de Inteligência Artificial dinâmico que dará gás aos inimigos e os fará agir sempre de maneira aleatória. Complicado contar com imprevistos? Sem dúvida, mas a dificuldade poderá ser driblada com o uso de dois sensores sempre disponíveis: um que revela seu nível de camuflagem e o outro que exibe o comportamento dos oponentes com relação a você.



NINGUÉM MANDA EM MIM
Em Cypher Complex, todos os inimigos possuem vontade própria

ROGUE WARRIOR

Combates cada vez mais próximos da realidade

Distribuidora: Bethesda Softworks **Produtora:** Zombie **Tipo:** Tiro **Plataforma:** PS3 **Previsão:** Novembro / 2007

POR QUE VALE A PENA

A ausência de marcadores pretende envolver bastante o jogador no clima de terrorismo, e o modo multiplayer cooperativo promete bastante.

Embora o projeto ainda esteja em um nível intermediário de desenvolvimento, sabe-se que *Rogue Warrior* colocará o jogador na pele de Dick Marcinko, um fuzileiro-naval membro de um esquadrão cuja finalidade é identificar e eliminar possíveis grupos terroristas ao redor do globo. Partindo do princípio de que este soldado durão é o protagonista do jogo, toda a trama seguirá a temática das situações de combate ao terrorismo, o que na maioria das vezes exige muito mais cautela do que medidas desenfreadas.

Se, por um lado, o game parece comum, a distinção entre *Rogue Warrior* e os demais jogos de tiro tende a aparecer assim que o jogador assume o controle da situação. Aquela tradicional interface que exibe quantas armas, itens e projéteis o jogador possui não existe aqui. Nem isso, nem qualquer outro indicador tem vez durante as partidas deste jogo. De acordo com a Bethesda, isso ocorre pois nem sempre será necessário estar a par de dados técnicos para sair ileso do campo de batalha.

EM EQUIPE Para impedir os terroristas, quatro jogadores trabalham em conjunto

Além de contar com gráficos que utilizam a consagrada tecnologia Unreal Engine, o game também impressiona por exibir cenários imensos e repletos de instalações.

A grandeza ainda se estende à Inteligência Artificial que equipará os soldados inimigos, e à diversidade de modos multiplayer que o estúdio planeja implementar. A exemplo disto, podemos citar a modalidade cooperativa que permitirá a presença de até quatro soldados em uma mesma partida. Além de ser possivel acessar um jogo em andamento sem causar qualquer interrupção, o enredo deste modo é exatamente o mesmo da campanha para um jogador.

PlayOff games®

Sua diversão começa aqui!

Chegou BB Crediário.
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

*estoque limitado

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso
Parcelamos em até 24X
› Confira as promoções em nosso site:
www.playoffgames.com.br

(11) 5585-0566 / 5581-5592
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 9h00 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Um dos melhores jogos do PC em versão para PS3

Distribuidora: Eletronic Arts **Produtora:** Valve **Tipo:** Tiro **Plataforma:** PS3 **Previsão:** Junho de 2007

POR QUE VALE A PENA
Além de ser a primeira passagem de *HL2* em um console da Sony, trata-se da seqüência de um dos games mais aclamados de todos os tempos.

Em julho último, quando a Eletronic Arts apresentou seus próximos projetos e demonstrou alguns de seus futuros lançamentos em um evento para a imprensa, a Valve roubou a cena ao revelar o novo episódio de *Half-Life 2*. Gabe Newell, o homem por trás da história de sucesso de Gordon Freeman (personagem principal do jogo), anunciou o que os fãs da série nem desconfiavam: *Half-Life 2: Episode Two* será lançado também para PlayStation 3, algo que muitos achavam impossível acontecer nesta encarnação.

CONFIRMADO Muitos não acreditavam, mas o PC perdeu o monopólio de Half Life 2

Aos que ainda não sabem, o novo capitulo dá seqüência à trama de Gordon e Alyx, retratando o futuro incerto da cientista e, mais uma vez, a tradicional luta para impedir que os alienígenas controlem a Terra. Se você espera por novidades, boa notícia: novas armas, veículos, cenários e inimigos marcarão presença. E como se não bastasse, o estúdio também pretende introduzir efeitos gráficos inéditos, como um sistema de partículas, para fazer jus ao poder da nova geração.

Como a saga sempre foi exclusiva para PC, *Episode Two* fará parte de uma coletânea especial contendo também o primeiro episódio de *Half-Life 2*. Porém, a surpresa fica por conta de *Portals* e *Team Forteress 2*, dois games que virão inclusos no pacote. Enqüanto o primeiro, baseado em uma idéia bastante explorada, permite que o jogador crie portais para se locomover, formular estratégias ou eliminar inimigos, *Team Forteress 2* é um projeto já conhecido de alguns gamers que, ao que tudo indica, estava guardado nas gavetas do estúdio. Trata-se de um jogo de tiro em primeira pessoa que busca utilizar um estilo gráfico semelhante ao apresentado em filmes como *Toy Story*. Nele, o jogador pode escolher a classe de seu personagem, que também seguirá um estilo caricato, e combater os adversários com as mais variadas e divertidas armas.

FORÇA, MOÇA! Agüente firme pois logo mais você poderá jogar um dos melhores jogos de todos os tempos em um console Sony

LUMINES PLUS

Igual ao jogo de PSP, sem tirar nem pôr

Distribuidora: Buena Vista Games **Produtora:** Q Entertainment **Tipo:** Quebra-cabeça **Plataforma:** PSP **Previsão:** Fevereiro de 2007

POR QUE VALE A PENA
Nem todos tiveram a chance de testar o game no PSP, o que, de certa forma, já torna a versão Plus essencial em um console mais popular.

Sucesso por onde quer que passe, *Lumines* é considerado ainda hoje um dos melhores games disponíveis para o PSP. E após lançar a seqüência para o portátil em dezembro último, o estúdio de Tetsuya Mizuguchi revelou que a próxima parada da série é no PS2 com *Lumines Plus*.

Porém, trata-se absolutamente do mesmo jogo visto no portátil. As maiores supresas, como você já deve ter sacado, giram em torno de novas músicas e cenários. Assim, as mecânicas do game continuam as mesmas: o jogador deve agrupar blocos de peças coloridas de acordo com as batidas da música de fundo. Quando o tempo do som corresponde exatamente a um agrupamento perfeito de cores e formas, os blocos somem e dão origem a pontos.

DANCETERIA As músicas são ótimas

Parece fácil, mas não é. Acontece que tudo depende da música que estiver rolando, já que o som é que dita a dificuldade da partida. Embora prometa uma certa variedade no acervo de composições, *Lumines Plus* não pretende abusar das capacidades do PS2 para se apresentar como um jogo novo, seja no visual ou na jogabilidade. O esforço da produtora está voltado a manter intacta a essência da franquia.

Conseqüentemente, vale lembrar que o game também contará com a tradicional modalidade de multiplayer local. Neste modo, cada jogador fica encarregado de lotar de peças a tela do adversário, forçando o desafiante a tentar agrupar as peças o mais rápido possível. Quem conhece o game no PSP, sabe o quão viciante a brincadeira acaba se tornando.

ENCAIXANDO As peças caem sem parar

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA

LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME

VENHA JOGAR PS2 POR HORA

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS

FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

(11) 3326-0045

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

GURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE

Descubra o lado bom do mundo dos monstros

Distribuidora: Mastiff **Produtora:** Nihon Falcon Corp **Tipo:** RPG **Plataforma:** PSP **Previsão:** 12 de Fevereiro de 2007

POR QUE VALE A PENA
O enredo, apesar de morno, não abusa de clichês e promete uma aventura inédita. Os monstros serão seus melhores amigos durante o game.

Muitos games estão aí para mostrar que monstros, aqueles seres com rostos deformados e poderes especiais, são malvados e devem ser enviados de volta para o inferno. A nova proposta da criadora da série *Ys* e de *Legend of Heroes* entra na contramão dessa tendência ao sugerir uma aventura em que monstros e humanos trabalham juntos para evitar a extinção de toda uma espécie.

Gurumin: A Monstrous Adventure é um novo RPG de ação para o portátil da Sony. O jogador controla a garotinha Parin, moradora de um local onde a presença de crianças é algo relativamente incomum. Embora anormal, este aspecto é justificável: a cidade de humanos esconde um portal para uma nova dimensão. Nesse outro plano, a cidade é controlada por criaturas que, embora amigáveis, são devidamente chamadas de monstros. Após descobrir a existência do portal e entrar de cabeça no novo mundo, Parin logo aceita a missão de proteger os monstros e evitar que fantasmas mal-intencionados acabem de vez com esse universo paralelo.

MUNDO PARELELO Através de um portal, a heroína conhece a lado monstruoso de sua cidade

A julgar pelo teor dos inimigos, será em cavernas e locais com pouca iluminação onde o jogador passará a maior parte do tempo. Desse ponto de vista, por possuir uma grande quantidade de oponentes e desafios espalhados pelo submundo, *Gurumin* parece representar fielmente o gênero de um RPG de ação.

Tendo uma lança como principal arma, Parin será capaz de executar movimentos simples, combos mais elaborados e, de acordo com a quantidade de dinheiro que possuir, incrementar ainda mais o seu arsenal. Itens mágicos convencionais, como poções capazes de melhorar a perfórmance do jogador, são apenas um exemplo disto.

Sobre um modo online, cuja presença costuma ser sempre bem vinda, uma má notícia: o game não conta com essa opção. O foco do estúdio, conseqüentemente, voltou-se diretamente ao modo apenas para um jogador.

OPINIÃO Os monstros acham Parin horrível

CALLING ALL CARS

Game casual do criador de God of War

Distribuidora: SCE **Produtora:** Incog. Inc Entertainment **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS3 **Previsão:** Fevereiro de 2007

POR QUE VALE A PENA
Além de ser um projeto vindo do criador de *God of War*, é um jogo que promete altas doses de diversão, principalmente no aspecto online.

Um dos novos projetos de David Jaffe não tem nada a ver com a saga de Kratos, o mal-encarado protagonista da série *God of War*. O criador de uma das narrativas de maior sucesso para o PS2 tomou a frente de um ambicioso projeto rumo à nova geração da Sony: *Calling All Cars* é um game projetado especialmente para a seção de jogos casuais do PS3.

ONLINE A compra é feita pela loja da Sony

DESENCANADO O game não exige muito

A distribuição do game será feita pelo mercado virtual do console, a PlayStation Store. Misturando elementos da série *Twisted Metal* com a velha brincadeira de polícia e ladrão, *Calling All Cars* dá ao jogador a tarefa de perseguir e capturar bandidos em uma metrópole, com uma série de veículos fortemente armados e desenhados especialmente para as implacáveis perseguições.

Em alguns casos será preciso efetuar diversas manobras e desviar de obstáculos para cumprir a lei. O esforço, obviamente, será recompensado pela pontuação que você receberá ao prender cada prisioneiro, sendo que isto dependerá de fatores como a dificuldade exigida para detê-lo e até mesmo do percurso utilizado para levá-lo à cadeia. No modo online, disponível para até quatro jogadores simultâneos, serão estes pontos que definirão o vencedor de cada partida.

Em termos técnicos, *Calling All Cars* mostra-se mais complexo do que se imagina: o game faz uso da tão badalada resolução de 1080 linhas progressivas e exibe visuais acima da média para um game casual.

DEAD HEAD FRED

Perder a cabeça nunca foi tão divertido

Distribuidora: D3 Publisher **Produtora:** Vicious Cycle **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Previsão:** Abril de 2007

POR QUE VALE A PENA

A começar pelo enredo, tudo em *Dead Head Fred* abusa da irreverência. Parece ser o tipo de jogo ao qual todos deveriam dar uma chance.

Se você já teve a impressão de que tudo está indo contra as suas expectativas, ou melhor, já enfrentou o chamado "dia de cão", certamente já esteve prestes a perder a cabeça. Após conhecer um pouco mais sobre *Dead Head Fred*, contudo, você passará a pensar duas vezes antes de sair resmungando por aí.

Projetado exclusivamente para o PSP, o game narra a história de Fred Neuman, um detetive particular da ficticia cidade de Hope Falls, que é arrasada por uma catastrófica onda radioativa logo no início da trama. Como tragédia pouca é bobagem, a radiação fez os mortos voltarem à vida e os seres vivos sofrerem terríveis alterações genéticas. Fred, ironicamente, apenas se beneficiou com o acidente: após se meter em uma encrenca com mafiosos, ele foi assassinado e sua cabeça coletada para experimentos em um laboratório.

BOM MOTIVO Fred só quer ter algo para usar em cima do pescoço

Controlando o investigador na campanha para reaver sua cachola, o jogador se verá cercado por inimigos e obstáculos que, a principio, poderão ser derrotados de duas maneiras distintas: na base do soco ou de maneira mais divertida, com a ajuda de poderes especiais concebidos por cabeças mágicas espalhadas ao longo do jogo. Algumas são momentâneas, como a que transforma o protagonista em uma poderosa rocha, mas algumas permanecem e poderão ser selecionadas durante toda a jogatina.

VOVÓ JÁ DIZIA Cada cabeça, uma sentença

Outro fator hilário em *Dead Head Fred* diz respeito à maneira como o jogador poderá recuperar sua energia: coletando sangue-sugas e colocando-as diretamente sobre os machucados. Pode até parecer complicado, mas a proposta da produtora é deixar o game o mais intuitivo possível. Isso também vale para os zumbis e demais oponentes que, graças a um sistema bacana de Inteligência Artificial, atacarão Fred de acordo com a cabeça que ele estiver "vestindo" na ocasião.

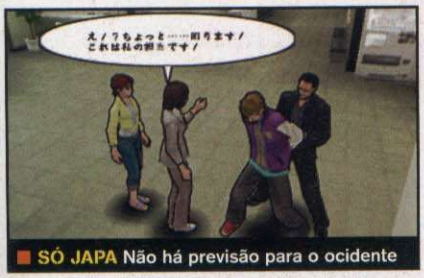
SHINJUKU WOLF

Seja durão e desvende crimes e assassinatos

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Capcom **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Previsão:** 2° trimestre de 2007

POR QUE VALE A PENA

O game conta com uma trama bem elaborada e um sistema de combate que fará com que você se sinta um verdadeiro policial.



SÓ JAPA Não há previsão para o ocidente

Este é o mais novo projeto da Capcom a seguir os passos de games como *Yakuza*. Embora a máfia japonesa até marque presença em *Shinjuku Wolf*, este não é o foco que o game pretende adotar: a trama segue o policial Eiji Mikami, responsável pelas ruas da província de Shinjuku, local cercado por bares e estabelecimentos proibidos para menores de 18 anos.

Após a trágica morte de seu filho, Mikami passa ser o tipo de tira que não dá mole para ninguém. A partir daí, o jogador embarca em uma verdadeira cruzada para desvendar os principais crimes e assassinatos ocorridos na cidade.

Shinjuko deixa a pancadaria um pouco de lado e dá ênfase ao processo de resolução de um crime de verdade. Sendo assim, será necessário investigar cenários, ouvir testemunhas e principalmente interrogar suspeitos. Essas mecânicas serão o ponto-chave do jogo, pois exigirão que o jogador faça uma série de questionamentos aos possíveis autores das barbaridades desvendadas durante trama.

Ao interrogar alguém, é necessário ficar atento aos diálogos e endurecer ou suavizar o tom de voz quando perceber que está trilhando um caminho indesejado. Caso o suspeito não queira colaborar será preciso tomar medidas mais drásticas. Os combates, que exigirão técnicas semelhantes ao CQC da série *Metal Gear Solid*, acontecerão imediatamente após provocações ou tentativas de fuga.

Conforme revelam as imagens, *Shinjuku* está sendo criado com gráficos cel-shading, o que faz com que o game tenha aparência semelhante aos tradicionais animes.

QUIETINHO Bandido bom é bandido no chão

STEEL HORIZON

Distribuidora: Konami **Produtora:** Konami
Tipo: Estratégia **Plataforma:** PSP
Previsão: Fevereiro de 2007

Proteja suas tropas e parta para o ataque

Embora a Konami não costume produzir títulos do gênero RTS (estratégia em tempo real), a mais nova aposta da produtora para o PSP é justamente um game desse estilo. Batizado de *Steel Horizon*, o projeto segue à risca as principais características da categoria e, como se isso não bastasse, ainda mescla elementos fantasiosos à trama que aborda a Segunda Guerra Mundial.

O enredo pode não ser novidade, mas ainda assim a Konami pretende abusar da criatividade para dar origem a uma aventura atraente. Em *Steel Horizon*, além de comandar as tropas com ordens de ataques convencionais, você pode executar movimentos mais incomuns, como ataques extraordinários. E o melhor é que algumas ofensivas serão devidamente representadas em três dimensões.

Por se tratar de um jogo de estratégia não será tão fácil sair atirando contra as instalações inimigas, que, assim como as suas, variam de tanques de guerra a submarinos. O jogador deverá, antes de tudo, proteger as suas tropas e garantir que não exista nenhuma brecha dentro do mapa, como se fosse em uma guerra de verdade.

POR QUE VALE A PENA
Não existem muitos jogos de estratégia com gráficos em 3D para PSP. A proposta é bacana e o jogo vem se mostrando uma ótima pedida.

EQUILÍBRIO É preciso atacar e defender

AFTER BURNER: BLACK FALCON

Clássico dos arcades rumo ao PSP

POR QUE VALE A PENA
A série *After Burner* é conhecida pela qualidade dos intensos combates aéreos. No PSP, a fórmula será exatamente a mesma, ou seja: sucesso.

Distribuidora: SEGA **Produtora:** Planet Moon **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Previsão:** Março de 2007

Se os antigos games da série *After Burner* impressionavam devido aos combates frenéticos entre aeronaves super velozes, é impossível negar a expectativa criada em torno da versão portátil do game.

A proposta frente ao reaparecimento da franquia é apenas uma: explorar ao máximo as capacidades do PSP. Justamente por causa disso, *Black Falcon* tentará manter a qualidade tanto com relação à campanha para um jogador, que desta vez contará com um breve enredo, quanto ao multiplayer online, que suportará partidas competitivas e cooperativas.

RETORNO After Burner volta ao batente

Em ambos os casos, o jogador terá acesso a cerca de 20 aeronaves customizáveis, o que inclui, por exemplo, aviões como o F-14D.

Em se tratando de visual, as primeiras imagens divulgadas pela produtora mostram que, além do tradicional efeito causado pela alta velocidade, a modelagem das naves e a iluminação dos cenários são dois pontos que também não vão decepcionar.

POR QUE VALE A PENA
Além de contar com um single player repleto de modalidades distintas, o multiplayer promete divertir até mesmo quem não curte o esporte.

FREE RUNNING

Novo esporte ganha game portátil

Distribuidora: Eidos Interactive **Produtora:** Core Design Limited
Tipo: Ação/Corrida **Plataforma:** PSP **Previsão:** Fevereiro de 2007

Quando a gente pensa que não há mais nada neste mundo que possa virar game, a Eidos Interactive surge com uma nova proposta. Sabe aquele esporte moderno chamado Parkour, que estimula seus adeptos a correrem feito loucos em meio a centros urbanos? Pois essa é a fórmula de *Free Running*, jogo para o portátil PSP.

O tema pode ser bizarro, mas a produtora filosofa que a liberdade do esporte casa muito bem com a proposta do aparelho da Sony: estar livre para jogar quando e onde quiser. Dessa forma, todo o universo do game, que recria a cidade de Londres, é desenhado de maneira que o jogador possa praticar o esporte assim como na vida real: saltando obstáculos e correndo freneticamente sobre telhados.

A produtora promete apresentar cerca de cinco tipos diferentes de modos de jogo para um único atleta, além de um modo multiplayer online que também já se encontra em desenvolvimento. Até o momento, sabe-se apenas que será possível customizar os personagens com tênis e outros acessórios especiais.

CIDADE A modalidade usa cenários urbanos

NDS GAMES

DESDE 1989

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA:

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

OS MELHORES VÍDEOS GAMES E PEÇAS DO MERCADO

TEMOS OS MELHORES PREÇOS

PLAY ONE

PLAY 2

PLAY III

X- BOX 360

VOLANTE

GAME BOY

PLAY TWO

DREAMCAST

X- BOX

GAME CUBE

CONTROLE REMOTO

MEMORY CARD

CONTROLE PS II

COOLER DE SLIM

BASE DE SLIM

CONTROLE USB

TELEVENDAS: (11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS VISA Electron REDE SHOP

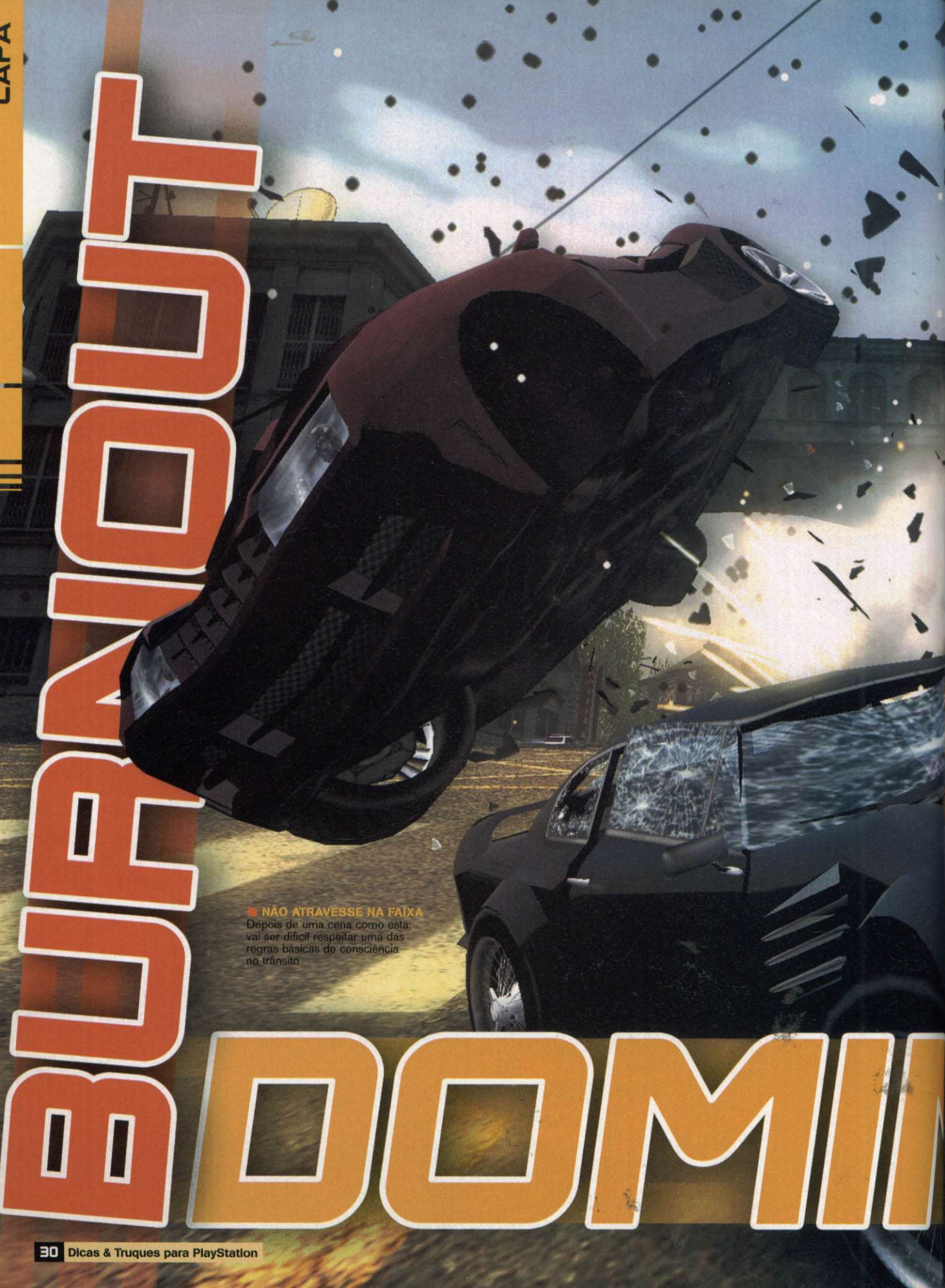
BOLSA DE SLIM

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR
BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR
SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

BURNOUT

BOOM!



NÃO ATRAVESSE NA FAIXA
Depois de uma cena como esta, vai ser difícil respeitar uma das regras básicas de consciência no trânsito

A despedida da série no PlayStation 2 trará tudo aquilo que os fãs querem: níveis de velocidade e destruição muito acima da média

por Gustavo Petró

Provocar o caos e uma série de acidentes no trânsito pode ser algo muito divertido. Essa foi a lição que *Burnout* nos ensinou nos últimos cinco anos. Os games da série colocam o jogador no controle de carros de estilos variados, sempre acelerando a toda velocidade e espatifando os veículos.

O sucesso de *Burnout* é tamanho que a Electronic Arts anunciou uma quinta versão, exclusiva para PS2 e PSP, já em produção pela Criterion Games. Enquanto *Burnout 5* não chega para PlayStation 3, a promessa é de que *Burnout Dominator* traga o melhor dos elementos que fizeram uma legião de fãs em todo o planeta, como acidentes espetaculares, peças dos carros voando pelos ares e muita, mas muita velocidade. "Queremos criar um game que celebre a verdadeira essência de *Burnout* e de seu estilo de direção ofensiva; mas que, ao mesmo tempo, faça o jogador evitar os acidentes, como ocorria nos primeiros games da série", afirma o produtor Nick Channon, revelando que a Criterion deseja se superar mais uma vez e levar *Burnout* ao máximo que a série pode oferecer.

Uma história destruidora

A série *Burnout* teve dois jogos distribuídos pela Acclaim e depois passou para o catálogo da Electronic Arts, popularizando de vez a tecnologia Renderware (veja box no final da matéria).

Enquanto a maioria dos jogos de corrida apresentava veículos que não amassavam, o diferencial de *Burnout* estava em destroçar todos os carros, tanto dos adversários quanto do próprio jogador. Conheça agora um pouco mais dos games da série lançados até hoje para PS2.

Burnout

O bad boy dos games de corrida foi lançado em novembro de 2001 nos Estados Unidos. Para induzir o jogador a criar acidentes e correr em alta velocidade, foi criado um medidor de freqüência cardíaca que aumentava a cada batida. Quando ele chegava ao nível máximo, um turbo era fornecido para a obtenção de altas velocidades, e um efeito gráfico borrado aparecia passar essa sensação.

Havia cerca de 14 pistas que retratavam cidades dos quatros cantos do planeta e que possuíam um trânsito simulado, com carros, ônibus e caminhões. Tudo para atrapalhar o jogador em busca da vitória. Como os veículos amassavam e eram destruídos, nenhuma montadora aceitou licenciar seus carros. Por conta disso, os veículos do jogo eram apenas semelhantes aos modelos reais.

ALEGRIA DE FUNILEIRO
Nem namorada aprendendo a dirigir deixa o carro neste estado lastimável

Burnout 2: Point of Impact

A seqüência trouxe mais velocidade, mais pistas e mais barbeiragem para o PlayStation 2 em setembro de 2002. A Inteligência Artificial do trânsito foi a grande melhoria em relação à versão anterior - já não era mais possível decorar onde estava cada veículo nas pistas e desviar com tanta facilidade. O visual foi bastante melhorado e trazia carros com mais polígonos, que amassavam bastante nas batidas, e efeitos climáticos como chuva e neblina.

A jogabilidade foi aprimorada e permitiu que os adversários fossem mandados para fora da estrada com as colisões. Causar acidentes, saltar, andar na contramão e derrapar garantiam o aumento do turbo. O modo Crash de batidas, que fez com que a série ganhasse muitos fãs, apareceu pela

NATOR

primeira vez nesta versão: o jogador tinha que causar engavetamentos colidindo nos cruzamentos das cidades.

Burnout 3: Takedown

O terceiro jogo foi o que mais fez mais sucesso entre os seguidores da série. Lançado em setembro de 2004, teve como grande novidade o modo Aftertouch, que permitia controlar o carro e jogá-lo para cima dos adversários depois que um acidente já estava caracterizado. O modo Crash mostrava em dólares os prejuízos causados, diferentemente da versão anterior que fazia o mesmo com um sistema de pontos.

Além da grande quantidade de provas (mais de 170) e de carros (mais de 60), e do visual aperfeiçoado que trazia ainda mais velocidade e veículos mais amassados nas batidas, o destaque ficou por conta da trilha sonora. Havia diversos estilos musicais e bandas da moda como Yellowcard, Franz Ferdinand, Fall Out Boy e My Chemical Romance.

Burnout Revenge

Ao contrário das outras seqüências, o game não recebeu um número no título, mas apenas a alcunha de *Revenge*. O visual do game é o melhor de toda a série, com diversos elementos simultaneamente na tela: trânsito insano, cenários bem detalhados e um impressionante sistema de partículas são apenas alguns dos destaques.

A novidade da vez estava no Traffic Check, opção que permitia atingir, sem sofrer danos, a traseira dos carros normais do trânsito e jogá-los contra os adversários. As diversas pistas também apresentavam muitos caminhos alternativos e atalhos secretos para os jogadores mais espertos.

Dominação total

Já faz alguns meses que a Criterion Games está trabalhando a pleno vapor na produção de *Burnout Dominator*. A produtora quer provar que o PS2 ainda tem lenha para queimar e que o PSP é um portátil que pode oferecer jogos com mais opções do que *Burnout Legends*, versão lançada para o portátil que, apesar de boa, é um pouco curta.

De acordo com o produtor Nick Channon, o jogo nasceu no PS2 e, por isso, fez muito sucesso: "As variadas missões atrairam muitos jogadores, e este estilo de jogabilidade é perfeito para um portátil". Logo, nada mais natural que a despedida da geração atual seja no bom e velho PlayStation 2. O produtor ainda explica que a base instalada de consoles é muito grande para que o PS2 seja totalmente esquecido com a entrada da nova geração no mercado.

Essa dedicação ao console resulta em um cuidado redobrado no desenvolvimento de *Burnout Dominator*. A intenção é trazer o que há de melhor em todos os games da série e acrescentar ainda mais novidades.

No novo jogo, haverá uma série de desafios para testar os reflexos dos jogadores nas mais altas velocidades. Channon diz que os pilotos virtuais terão que dominar a arte de fazer Burnouts perfeitos, ou seja "encher completamente a barra de nitro e depois esvaziá-la,

SAINDO POR CIMA – O último game da série a ser lançado para PS2 é também o mais caprichado de todos. Observe a quantidade de destroços na imagem

conseguindo o maior número possível de manobras arriscadas". Segundo ele, essa é a chave para o sucesso, e envolve atos de direção perigosa como passar rente aos carros no trânsito sem atingi-los, entrar em curvas derrapando, saltar sobre canteiros e outras barbeiragens mil.

Um novo modo de jogo chamado Maniac forçará o jogador a utilizar todas essas habilidades juntas em um desafio jamais visto nos games da franquia. O produtor dá um sorriso maroto quando diz que até mesmo os mais experientes em *Burnout* vão suar a camisa para vencer as mais perigosas corridas do jogo.

A versão para PSP está recebendo mais cuidados ainda. Uma das grandes reclamações dos donos do portátil é o controle impreciso que prejudica a jogabilidade da maioria dos games de corrida no sistema. "Nosso time está cuidando desse aspecto para que o controle dos veículos seja perfeito", conta Channon. "Seria muito ruim se os carros não respondessem de acordo com aquilo que os jogadores esperam. Principalmente nos novos modos de jogo, que exigem uma resposta rápida da alavanca analógica do PSP para que os jogadores não percam pontos em erros bobos." O objetivo da equipe é garantir precisão nos comandos para que o jogador passe como um foguete pelo mais caótico dos trânsitos.

O jogo – com exceção de alguns desafios, veículos e pistas diferentes – é o mesmo tanto no console de mesa como no portátil. A conexão do game entre os dois sistemas, no entanto, não existirá, segundo divulgou a Criterion Games. Nós estamos torcendo para que eles voltem atrás nessa decisão, pois seria bem interessante poder começar a jogar no PS2, transferir o save para o portátil e continuar a jogar no ônibus, por exemplo.

Takedowns online

O novo *Burnout Dominator* mais uma vez traz jogatina online, elemento presente desde o terceiro game. Pouco foi revelado sobre essa característica na versão do PlayStation 2, mas espera-se que ela esteja um nível acima dos modos apresentados em *Burnout Revenge*. O último game da série trazia um ranking que mostrava os melhores jogadores de todo o mundo e uma disputa entre dois times para ver quem saia vivo das corridas.

A versão para PSP, por outro lado, já teve suas características multiplayer divulgadas. Todos os modos singleplayer de jogo poderão ser jogados contra amigos por meio da conexão Ad Hoc. Jogos online via internet, a princípio, não serão possíveis. O modo Record Breakers permitirá que todos os recordes alcançados no game sejam divulgados no site oficial de *Burnout Dominator*. E os melhores resultados também podem ser enviados a amigos para que eles, em seus próprios portáteis, tentem superar o dono dos recordes.

Além de tudo isso, a Criterion anunciou que diversas novidades para o jogo serão disponibilizadas para download. Tudo indica que novas pistas e carros serão adicionados periodicamente para garantir maior longevidade ao título.

Não há uma data totalmente definida para o lançamento de *Burnout Dominator*, mas é bem possível que as versões de PS2 e PSP cheguem juntas às lojas ainda na primeira metade deste ano.

E o futuro?

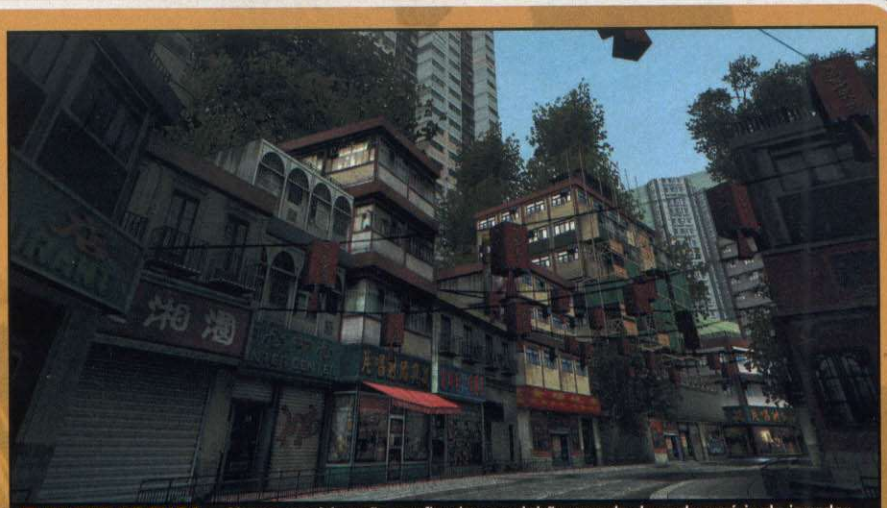
A produtora diz que este é o último game da série para essa geração de consoles. Mas isso não significa o fim da linha para *Burnout*. O portátil PSP ainda tem pouco tempo de mercado e, lógico, poderá receber novos games; coisa que já está confirmada para o novíssimo PlayStation 3, que logo mais verá o lançamento de *Burnout 5*.

O futuro game marca uma grande mudança no título. De acordo com o produtor Nick Channon, o título de PS3 será uma reinvenção da série: "Para criar uma jogabilidade digna de nova geração, é necessário reconstruir o game do zero e mostrar o que o console é capaz de fazer".

Os desafios serão travados na cidade fictícia de Paradise City e o mundo de jogo será totalmente aberto, com as provas acontecendo em qualquer lugar e a qualquer momento. Em praticamente todas as ruas haverá locais para a execução de takedowns especiais: pontes, prédios, túneis, cruzamentos, estradas de chão batido, viadutos e tudo mais o que você imaginar poderá ser usado para tal fim.

O modo online colocará os barbeiros de todo o planeta para se enfrentarem na cidade. Ao entrar em Paradise City, os competidores terão que tirar uma licença para dirigir, e nela ficarão armazenados todos os recordes. Com isso, os pilotos poderão fazer comparações para ver quem é o melhor e também marcar disputas mais equilibradas. Não haverá necessidade de passar por um monte de menus para competir – em vez disso, haverá um novo e até agora misterioso modo para entrar nas provas cujo detalhes ainda não foram revelados pela Criterion.

Até o fechamento desta edição, a data de lançamento de *Burnout 5* ainda não havia sido anunciada. Mas como há indicações de que os títulos para PS2 e PSP não vão demorar muito a aparecer, é bem provável que o jogo de PlayStation 3 venha logo depois e também seja lançado ainda em 2007.



PILOTO DE FUGA – Alguns cenários são confinados e exigirão grande dose de perícia do jogador

QUEM É A CRITERION?

A produtora inglesa foi fundada em 1993 e tem sede na cidade de Guildoford. Em 2004, foi comprada pela Electronic Arts, que adquiriu todos os direitos sobre os jogos e sobre a tecnologia RenderWare. O valor do negócio não foi oficialmente revelado, mas na época do acordo dizia-se que a quantia estaria na casa dos 40 milhões de libras, algo próximo dos R$ 169 milhões.

O QUE É RENDERWARE?

É um software para criação e renderização de jogos em 3D que ganhou fama na série *Burnout*. Desenvolvido pela Criterion para a produção de games com visual e físicas mais realistas, já foi utilizado em títulos como *GTA San Andreas*, *Max Payne 2* e *Black*. Depois que a empresa foi comprada pela Electronic Arts, a tecnologia não pôde mais ser utilizada por outras produtoras.

OS MELHORES DE 2006

Um novo período se inicia e é hora de fazer o balanço anual. Em uma rápida eleição, selecionamos os games mais irados e obrigatórios lançados no ano passado

Durante o ano de 2006, foram tantos lançamentos de qualidade que fica praticamente impossível conseguir jogar todos. Resultado: sempre deixamos escapar um desses games imperdíveis. Confira abaixo os melhores jogos do ano passado na opinião da redação e, se você ainda não colocou as mãos neles, corra atrás que ainda dá tempo. Afinal, estamos no período de férias.

A SUA OPINIÃO TAMBÉM É IMPORTANTE

Você concorda com os jogos da nossa lista? Acha que está faltando algum? Deixe sua opinião no gameblog. É só acessar o site www.gameblog.com.br e mandar a sua lista.

PLAYSTATION 2

BULLY

A Rockstar aprontou mais uma. Em *Bully*, o jogador controla Jimmy Hopkins, um pestinha de 15 anos matriculado em um colégio interno. Apesar da grande polêmica em torno do título, a empresa deu um nó nos moralistas: todos os atos de violência são passíveis de punição nessa espécie de "GTA escolar". Absolutamente imperdível!

FINAL FANTASY XII

A série da Square-Enix é uma das mais aclamadas da história - já está em sua décima-segunda edição e tem outra programada para o PS3. Grande parte de de *FFXII* é inspirada em *Final Fantasy Tactics* e *Vagrant Story*, outros sucessos da produtora. O resultado não poderia ter sido melhor: visual arrasador e dezenas de horas de jogo em uma digna despedida ao PS2.

GUITAR HERO 2

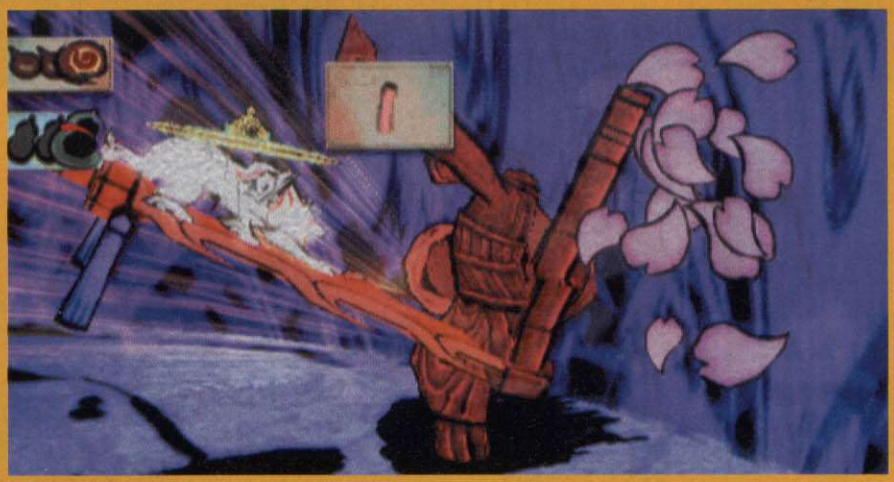
A continuação do game musical da RedOctane fez tanto sucesso quanto o original e não foi por acaso: *GH2* tem 64 músicas que vão desde o heavy metal ao rock clássico, além de contar com diferentes modos multiplayer e até um treinamento extremamente útil. Visuais mais bem cuidados também fazem parte do pacote. Um verdadeiro show!

KINGDOM HEARTS 2

O primeiro *Kingdom Hearts* foi uma jogada de mestre pois uniu uma das mais conceituadas softhouses japonesas, a Square-Enix, com a Disney e toda a sua turma. Por essa razão, a seqüência era mais do que aguardada pelo jogadores. E ela chegou arrasando, com um sistema de batalha melhorado e, principalmente, uma câmera mais inteligente.

OKAMI

Okami talvez seja o jogo mais revolucionário de 2006, o misto de mitologia e arte agradou em cheio público e crítica. Além de controlar o lobo que é o personagem principal, o jogador pode transformar a tela em um "quadro" e desenhar objetos interativos. Prova de que os jogos também podem ser obras de arte.

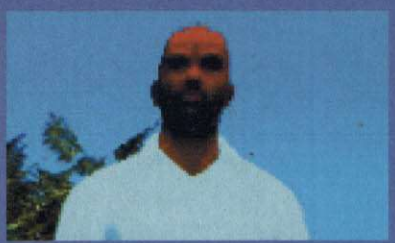


PSP

DAXTER

Daxter abandonou seu parceiro Jak e resolveu tentar carreira solo. Apesar de sair no PSP, todos os elementos já tradicionais nos jogos de plataforma da dupla no PS2 estão presentes aqui, sem falar nas centenas de itens colecionáveis. A grande surpresa do jogo fica por conta dos hilários minigames que rolam enquanto Daxter tira um cochilo.

GTA: VICE CITY STORIES



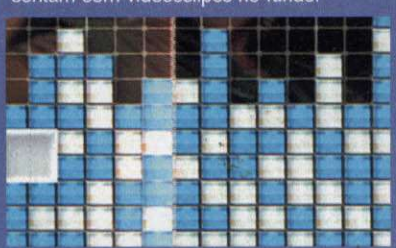
A Rockstar sabe que *Grand Theft Auto* é uma das séries mais jogadas no mundo dos games e continua lançando novos títulos. Depois de *Liberty City*, agora é a vez de *Vice City* ganhar uma história paralela no portátil. O estilo todo mundo já conhece: uma cidade gigantesca, dezenas de missões e itens para conquistar e muita maldade no ar.

KILLZONE: LIBERATION

Este jogo modifica o formato original da série, que anteriormente era em primeira pessoa; desta vez a ação é vista do alto. A mudança explora bastante o potencial do portátil e mostra como um jogo de tiro pode ser bom no PSP. Enquanto a Sony não lança o aguardado *Killzone* de PlayStation 3, este é um aperitivo e tanto.

LUMINES 2

Jogos musicais estão fazendo cada vez mais sucesso. *Lumines* conquistou o público com um quebra-cabeças inteligentes aliados a músicas eletrônicas de qualidade. A segunda versão traz novas modalidades que aumentam o desafio e proporcionam ainda mais diversão. A grande novidade é que algumas telas contam com videosclipes no fundo.



LOCOROCO

A grande surpresa do ano. Esses simpáticos e cantarolantes bichinhos devem se unir e achar os melhores caminhos para chegar ao final da fase. Tudo é simples: as fases são curtas, com cores chapadas, e o jogador usa apenas dois botões durante o jogo todo. Com R e L se controla a inclinação do cenário; as leis da gravidade cuidam de todo o resto.

LEADERSHIP GAMER

Welcome

LEADERART

6683 Lente de Aumento para NDS

6881 Controle sem Fio para Xbox

XBOX 360

6900 Controle Remoto para DVD/Xbox 360

6992 Battery Pack para Xbox 360

6991 Headphone com Microfone para XBox 360

6753 Controle Remoto para PS2

6752 Tela LCD para PS2 Slim

6811 Controle Fighter para PS2

6812 Controle Warrior para PS2

www.leadership.com.br

to the playground.

NDS

6681 Grip de Mão
para NDS - Silver

6684 Carregador
Cradle para NDS

6685 Carregador
Veicular para NDS

PSP

6974 Grip de
Mão para PSP

6975 Lente de
Aumento para PSP

6977 Mini Theater
para PSP

6978 Mini Speaker
para PSP

UNIVERSAL (PC, PlayStation2, Game Cube e Xbox)

1026 Volante
Vibration Universal

1028 Volante Vibration
Racer F1 Universal

GAME CUBE

6871 Controle Forza
para Game Cube

PC, PLAYSTATION e PLAYSTATION 2

6813 Controle
Transparente para PS2

6751 Pack RF com 2 Controles
Sem Fio para PS2

1021 Volante Twin
Turbo para PC, PS e PS2

1025 Joypad Vibration
sem Fio para PC e PS2

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

PAPEL CARBONO No novo console, jogo é praticamente igual ao que era antes

NEED FOR SPEED CARBON

Divertido como a versão de PlayStation 2, só que mais lento

NOTA **8,0**

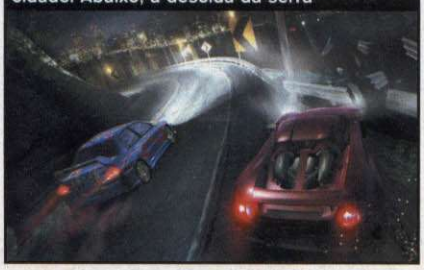
Produtora: EA Black Box **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1-2 (8 online) **Ponto forte:** Visual melhorado
Ponto fraco: Quedas de velocidade imperdoáveis **Gráficos:** 8,5 **Som:** 8,5 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 8,5 **Desafio:** 6,5

por Leandro Rodrigues

Não será com jogos adaptados que descobriremos o verdadeiro potencial do PlayStation 3. *Need for Speed Carbon* da nova geração é exatamente o mesmo jogo do PS2 com pequenas maquiagens, como texturas mais bem trabalhadas e efeitos de iluminação caprichados. Mas nada que justifique um hardware de nova geração.

O asfalto dessa versão está muito mais realista e possibilita a visualisação de centenas de rachaduras e imperfeições. Os cenários estão um pouco mais detalhados e os efeitos de blur (borrões) causados pela alta velocidade convencem muito mais do que na versão analisada na edição anterior da **Dicas & Truques**.

Porém, isso tudo cobrou um preço: assim como aconteceu com *Call of Duty 3*, essa adaptação com gráficos melhorados custou a fluidez do jogo e é comum sentir pequenos solavancos que indicam uma leve queda de frames. Uma pena.



DOIS AMBIENTES Acima, um racha na cidade. Abaixo, a descida da serra

TRÊS CLASSES Em Carbon, há Muscle Cars, Tuners e Exotics. Mas eles não diferem muito entre si

Um belo jogo de corrida, mas desnecessário

por Eduardo Trivella

É difícil definir o que sentir em relação a *Carbon* para PS3: alegria por ter um representante da excelente série *Need for Speed* no lançamento do novo console ou um certo descontentamento pelo fato de o jogo ser quase um xerox da versão de PS2.

Posso estar errado, mas tirando o felizardo leitor de Artur Nogueira (no interior de SP) que ganhou o PS3 em nossa promoção, todas as pessoas que já compraram o novo console nesses primeiros meses de vida, provavelmente possuem também um PlayStation 2. Portanto, qual a vantagem dessas pessoas em jogar um game no PS3 quando poderiam estar jogando o mesmo título no console que já possuiam?

Qualquer que seja a resposta desse enigma, a verdade é que *Carbon* mantém o bom nível da série. As novas corridas na serra são emocionantes e o sistema usado em *Most Wanted* recebeu algumas novidades que merecem ser conferidas. No PS2 e, para aqueles que já têm oportunidade, no PS3.

Gráficos: 8,5 **Som:** 9,0
Controle: 8,0 **Diversão:** 8,5
Desafio: 7,0

NOTA **8,0**

NBA 07

Tem alguns bons efeitos, mas parece jogo de PS2

NOTA **6,0**

Produtora: SCE Studios San Diego **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 4 (on e offline) **Ponto forte:** O campeonato de três pontos **Ponto fraco:** Os jogadores parecem de cera **Gráficos:** 6,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 5,5 **Diversão:** 5,0 **Desafio:** 6,5

ASSIM NÃO DÁ Até os personagens do game têm dificuldades para arremessar a bola

por Leandro Rodrigues

Começo de geração, normalmente, é meio problemático. As produtoras se apressam para colocar os jogos nas prateleiras a tempo do grande lançamento e o resultado é algo como *NBA 07*.

Nitidamente, o título foi finalizado na correria. Os jogadores têm uma coloração estranha, que lembra bonecos de cera, e para piorar, são todos quadradões.

Apesar do jogo ter uma movimentação bacana, também não escapa dos problemas de queda de frames.

Mas nem tudo são problemas em *NBA 07*, alguns efeitos de luzes são bacanas e a torcida se destaca.

Complicado mesmo é entender o sistema de arremessos: uma barra aparece bem em cima do jogador e você deve soltar a bola no momento em que ela fica verde. Só que isso acontece tão rápido que demora muito até que você pegue o jeito da coisa.

O sensor de movimentos do controle está operante e você pode acioná-lo usando as opções do menu de pausa, mas não espere muita coisa. Você pode fazer passes, girar e até arremessar usando o sistema, mas acertar os movimentos já são outros quinhentos.

Se tudo aqui foi feito com pressa, não siga o mau exemplo e saia correndo para comprar esse jogo. Espere um pouco pois a nova geração está apenas começando

DENTRO DA AÇÃO As muitas câmeras oferecem opções diferentes de visão

ENTERRANDO Tanto a bola como o jogo

Bola murcha na quadra do PlayStation 3

por Nelson Alves Jr.

Quando um novo videogame chega ao mercado, é sempre a mesma história. As produtoras ficam loucas pelo poderio gráfico do aparelho e esquecem de coisas básicas, como inovação, por exemplo.

O primeiro jogo de basquete para o PS3 piora essa equação pois não é nem bonito nem inovador. A velocidade cai a todo instante e os personagens exibem tanto brilho que parecem saídos daquelas máquinas que plastificam documentos como CIC e RG.

Nem o sensor de movimentos do controle resulta em algo novo, já que o sistema é difícil de aprender e impossível de dominar. Melhor continuar jogando com os analógicos. Melhor ainda é não continuar jogando. O que se salva são três minigames ideais pra jogar entre amigos. Rápidos e simples, não necessitam de longo aprendizado.

Donos do console devem esperar pela próxima edição do título, quando melhorias reais devem surgir.

Gráficos: 4,0 **Som:** 5,0
Controle: 4,0 **Diversão:** 4,0
Desafio: 6,0

NOTA **5,5**

A LEI DAS RUAS Não basta marcar pontos, tem que zoar o adversário

NFL STREET 3

NOTA **8,0**

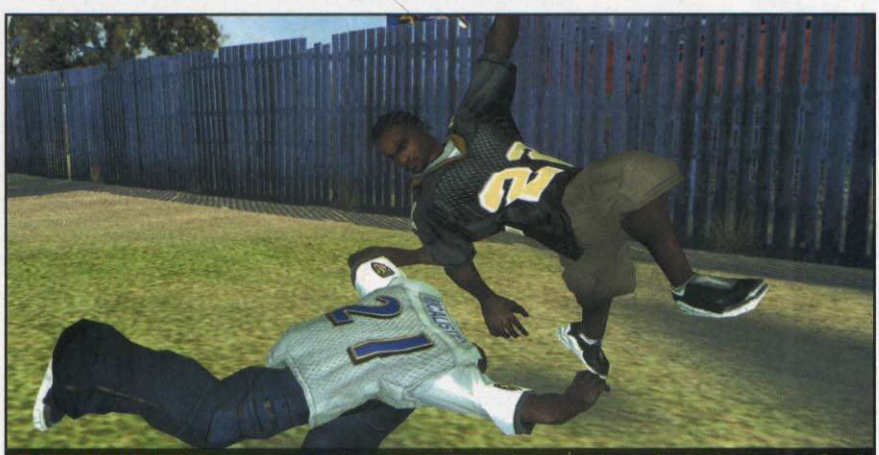
Praticamente o mesmo jogo, mas continua muito bom

Produtora: Tiburon **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Mais divertido e menos complicado
Ponto fraco: Poucas melhorias e falta de um modo de criação de jogadores **Gráficos:** 7,5 **Som:** 8,0 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 8,5 **Desafio:** 8,0

por Leandro Rodrigues

Há mais de cinco anos, a Electronic Arts revolucionou o mundo dos esportes eletrônicos quando tirou o basquete das quadras e levou os jogadores para as ruas. Nesse momento, a simulação ficou de lado e o objetivo principal era tornar a jogabilidade cada vez mais divertida e simples para aqueles que não conhecem nada do esporte.

A experiência deu tão certo que vários outros esportes foram despejados das quadras e hoje fazem sucesso também nas ruas. O futebol americano foi um deles. *NFL Street* chega à sua terceira versão, ainda mais fácil de jogar e mostrando que a franquia ainda tem muito fôlego.



NFL BANDICOOT Os personagens dão pulos duplos iguais aos dos jogos de plataforma como Crash

Sem pausa para respirar

Uma das características mais marcantes dos jogos da série *Street* é a barra de Gamebreaker. Conforme os jogadores executam movimentos especiais, essa barra vai ficando cheia. Uma vez completa, é possível usar o especial e executar movimentos ainda mais incomuns e, às vezes, indefensáveis. Na versões anteriores, o jogo era paralisado e uma animação especial começava quando se usava o Gamebraker. Agora as coisas estão diferentes, tudo acontece em tempo real, basta acionar o especial e os jogadores têm seus atributos elevados ao máximo e conseguem executar jogadas impressionantes. Mesmo parecendo uma mudança simples, isso melhora, e muito, a fluidez do jogo.

Outra mudança é no modo carreira: não basta mais apenas vencer as partidas, você também precisa cuidar de sua reputação, desafiando times e ganhando em partidas onde vale mais a pontuação de jogadas do que o placar propriamente dito.

JÁ VI ISSO ANTES Apesar de divertido, são poucas as novidades do terceiro NFL Street

A mesma cara, mas com algumas rugas

É quase impossível evitar a sensação de já ter visto tudo isso antes, quando se joga *NFL Street*. Grande parte da culpa reside no fato de os gráficos não terem melhorado em nada. Os cenários estão parecidos com os da segunda versão, o visual dos jogadores também, e para piorar, agora você não pode mais criar o seu próprio jogador.

O som segue a mesma linha de todos os jogos da série *Street*, com muito rap e black music. Na ânsia de variar um pouco, a produtora resolveu usar um sistema que permite a utilização da parede para tomar impulso e realizar a jogada. Agora, por conta disso, alguns jogadores conseguem dar uma espécie de pulo duplo, como se estivessem em um jogo de plataforma. Interessante, mas um tanto quanto estranho. Às vezes, nem parece que se trata de um jogo de esporte.

NFL Street 3 mostra que os jogos de rua estão em alta e devem continuar assim por um bom tempo. Mas é bom a série tomar cuidado para não começar a inventar maluquices que não se encaixam no esporte.

BANCA Jogadores de basquete são os tais

MUNDO DOS GAMES

ATÉ 36X*

(consulte condições)

NOSSA PROMOÇÃO CONTINUA

QUERO TUDO!

AGORA EM VERSÃO TURBINADA

COMPRE COM TODO CONFORTO , NOS MELHORES SHOPPINGS DE SÃO PAULO

PREÇO E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO IMBATÍVEIS.

(11) 3311-8617 / 911) 3311-8986

Loja 1 - Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º andar - loja 2043 SP/SP

Loja 2 - Shopping ABC - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP

www.mundodosgames.net / www.mundoplaystation.com.br

SEGA GENESIS COLLECTION

NOTA 8,0

Dos bons tempos da geração 16 bits

Produtora: Backbone Entertainment **Distribuidora:** Sega **Tipo:** Coletânea **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Excelente escolha de títulos **Ponto fraco:** Faltou Streets of Rage **Gráficos:** 7,5 **Som:** 7,5 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 8,0

por Amer Houchaimi

A Sega pode ser só uma produtora e distribuidora de games hoje em dia, mas na primeira metade da década de 1990, ela era a dona do bom e saudoso Mega Drive (Genesis nos Estados Unidos), console que nos deu alguns dos melhores games de todos os tempos.

Esta coletânea pode não ser perfeita, pois muitos jogos ótimos ficaram de fora (*Streets of Rage* e *Gunstar Heroes* por exemplo), mas a seleção aqui é boa o bastante para satisfazer até o mais maníaco fã da Sega.

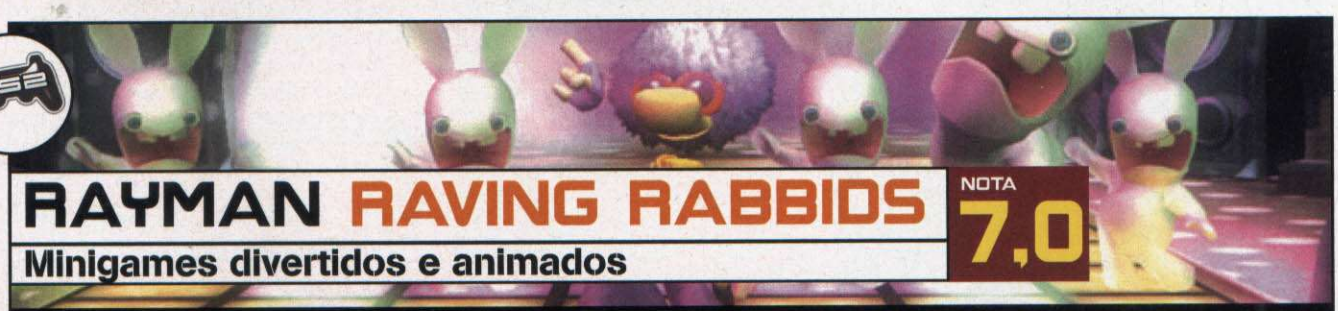
Os grandes destaques de *Sega Genesis Collection* ficam por conta de *Phantasy Star IV*, um dos melhores e mais ignorados RPGs de todos os tempos; *Comix Zone*, um ótimo jogo de ação que não recebeu a devida atenção pois foi lançado no fim da vida do aparelho; e *Kid Chameleon*, que poucas pessoas terminaram na época de seu lançamento (mais de 100 fases, sem save e sem password), mas que se torna bem menos difícil graças ao novo sistema de gravação de progresso.

Se tudo der certo, esta pode ser a primeira de uma série de coletâneas, pois jogos bons é o que não falta na história do Mega Drive. Eu já estou torcendo por mais títulos assim.

PRIMEIRÃO Os primórdios do famoso ouriço

MUTANTE Altered Beast fez muita história

GIRANDO Sonic sempre adorou argolas



RAYMAN RAVING RABBIDS

NOTA 7,0

Minigames divertidos e animados

Produtora: Ubisoft **Distribuidora:** Ubisoft **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** Mais de 70 minigames em um só jogo **Ponto fraco:** Alguns desses minigames possuem controles horríveis **Gráficos:** 7,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 6,5 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 6,5

por Leandro Rodrigues

O amalucado Rayman está de volta em uma aventura diferente daquelas as quais está acostumado. Ao invés de um jogo de plataforma, como os anteriores, agora a aventura está dividida em mais de 70 minigames, um mais divertido e hilário do que o outro.

A história começa com Rayman fazendo um piquenique com seus amigos Globox. Do nada, dezenas de coelhos aparecem, sequestram seus companheiros e prendem Rayman em uma cela.

Daí para frente, você precisa enfrentar arenas repletas de desafios para conquistar a sua liberdade e a de seus amigos. Cada arena é composta por quatro minigames, sendo que um é sempre musical. Rayman deve vencer ao menos três deles para liberar o desafio do dia, que normalmente é um divertido minigame de tiro.

A grande maioria das tarefas é simples e fácil, com boa resposta dos controles. Mas alguns, em especial os que exigem o uso contínuo dos analógicos, são meio cansativos e exigem que o jogador faça malabarismos com o controle até achar uma posição confortável para conquistar o melhor resultado.

No final, tudo serve de pano de fundo para as incríveis animações que mostram os coelhinhos malucos nas mais engraçadas situações. Diversão sem compromisso.

MORTE LEGAL É ótimo afogar os coelhos

CORRIDA Rayman desvia dos perigos

MERCURY MELTDOWN REMIX

NOTA **6,0**

Não tão bom quanto o original

Produtora: Ignition Banbury **Distribuidora:** Ignition Entertainment **Tipo:** Puzzle **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** um monte de fases coloridas e viciantes **Ponto fraco:** câmera atrapalha toda a jogatina **Gráficos:** 6,0 **Som:** 5,5 **Controle:** 5,5 **Diversão:** 7,0 **Desafio:** 6,0

por Flávia Gasi

Originalmente lançada para PSP, a franquia *Mercury* fez tanto sucesso no portátil que não demorou para chegar ao PS2. O game é daquele tipo de puzzle que você não consegue largar. Talvez, se não tivesse uma história de tanto sucesso no PSP, *Mercury Meltdown Remix* não ganharia uma crítica tão dura.

O problema é que o jogo chega (e deve ficar) meio apagado na versão para o console de mesa.

PERDEU BRILHO No PS2, o game piorou

Trocando em miúdos, ele é ruim de controlar. Não há como apreciar um jogo de quebra-cabeças que possui uma configuração estranha, que te faz até ficar gritando com a câmera, ainda mais se você acompanhou a série desde o começo. O maior absurdo é que alguns botões simplesmente desapareceram.

A equipe de desenvolvimento, no fundo, não se preocupou em criar um jogo novo. *Mercury Meltdown Remix* ganhou algumas fases extras no PlayStation 2, mas não passa disso e não mostra nada de diferente. Não é que o game seja ruim. Para quem não é um feliz dono de PSP, *Meltdown* deve trazer quase o mesmo valor viciante da versão original, isso se essa pessoa conseguir se acostumar com a câmera.

Para não ficar só na reclamação, posso dizer que as cores vivas ajudaram muito no visual do jogo. Porém, se você quiser ter a experiência máxima com *Mercury*, aproveite a grana que ganhou de natal e compre um PSP.

INICIAL

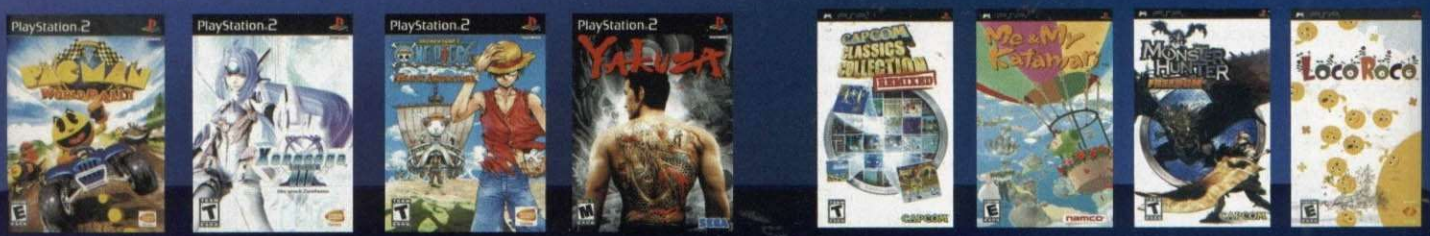
A Sua Diversão Começa Aqui!

Produtos Originais Logitech para PS2 e PC

Agora, cliente **Inicial** pode contar com a tecnologia de uma das melhores marcas de acessórios do mundo, sem ter que pagar um absurdo por isso. Só aqui você encontra as melhores marcas, pelo melhor preço e atendimento diferenciado.

PS2 Acessórios PSP

PS2 Jogos PSP



NOVIDADES a partir de... **R$ 99,00**

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - Jd. do Lago - Campinas - SP - Loja 214 - (19) 3267-2163

GAMES

INICIAL GAMES

EXCLUSIVO !!!

KIT PREMIUM

ou

= 6 MESES

GRÁTIS

Preços Imbatíveis

Adquira seu KIT PREMIUM ou um PSP
e LEVE GRÁTIS 6 MESES DE ASINATURA
da sua revista predileta,
"Dicas & Truques para PLAYSTATION",
entregues em sua casa.
Só a melhor loja de games do Brasil,
pode presentear você!
Na INICIAL GAMES, seu brinde não é surpresa!!!
Comprou, ganhou!!!

Adesão gratuita

Adquira também o seu
CARTÃO PREFERENCIAL INICIAL GAMES,
Obtenha descontos especiais e ainda,
desfrute das vantagens da
REDE "DESCONTO AQUI"...
www.descontoaqui.com.br

12X no cheque ou carnê – 10X nos cartões MasterCard REDE SHOP VISA VISA Electron Hipercard Descontos especiais a vista!

TELEVENDAS 19 3236-0056

MEGASTAFF

INICIAL GAMES

visite nosso site

www.inicialgames.com.br

SITE 100% SEGURO

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007

A melhor seleção de lutadores da série

NOTA 8,5

Produtora: Yuke's Media Creations **Distribuidora:** THQ **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 6 **Ponto forte:** Gráficos fantásticos e controles precisos **Ponto fraco:** Inteligência artificial deixa a desejar **Gráficos:** 9,0 **Som:** 8,5 **Controle:** 9,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 7,0

por Amer Houchaimi

Há quase uma década, *Smackdown* se firma como a melhor série de luta livre do mercado. Mas apesar de ter feito bonito nas outras versões, o game precisava de uma renovada. É isso o que recebemos nesta versão.

A primeira coisa que os veteranos irão notar é que os agarrões agora são executados com o analógico, o que faz com que a jogabilidade se diferencie dos games anteriores. É um pouco complicado a principio, porém é apenas questão de se acostumar a isso.

■ **ROTA DE COLISÃO** Ele vai ter problemas muito sérios quando o golpe for finalizado

Os gráficos são um show à parte, forçando o limite do PS2 ao máximo e nos dando modelos perfeitos dos lutadores. Definitivamente, um dos mais belos visuais já vistos no console em jogos do gênero.

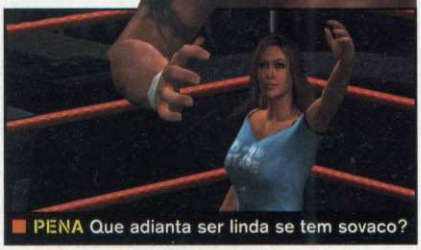
E por falar nisso, esta é a versão com o melhor elenco de lutadores. Além de numerosa, a seleção foi muito bem feita. Para quem é fã (como eu) e conhece os figuras, é um dos maiores atrativos.

Infelizmente, a Inteligência Artificial ainda necessita de ajustes, especialmente no que diz respeito a seu parceiro nas lutas Tag Team (em dupla), que muitas vezes fica parado assistindo enquanto você leva aquela surra que não se dá nem em cachorro vagabundo.

Apesar de tudo, *Smackdown Vs. Raw 2007* é o melhor game de luta livre da atualidade, chame os amigos e comprove.

E se algum deles disser que é tudo armação, pegue uma cadeira de baixo do ringue e mostre que é bem real.

■ "Já não falei pra usar desodorante? Toma essa, sua fedida!



■ **PENA** Que adianta ser linda se tem sovaco?

THRILLVILLE

Esquema "quer ação, faça você mesmo"

NOTA 7,5

Produtora: Frontier Developments **Distribuidora:** LucasArts **Tipo:** Simulador **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** construir sua própria montanha-russa **Ponto fraco:** depois do terceiro parque, cansa **Gráficos:** 8,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 7,5 **Diversão:** 7,5 **Desafio:** 7,0

■ **NEGÓCIO** Construa e administre seu parque

por Flávia Gasi

Jogos de simulação geralmente não funcionam muito bem no PS2. São raros os casos em que a produtora consegue ajustar os controles e fornecer uma jogabilidade mais intuitiva. *Thrillville* é uma dessas exceções.

A premissa é que o jogador tome conta de um parque de diversões, desempenhando atividades que vão desde conversar com os visitantes e construir atrações, até treinar os funcionários e decidir sobre o preço dos bilhetes. No começo, pode até parecer muita coisa, mas por conta de um tutorial esperto e curto, a ação se desenrola de forma natural.

A construção não é apenas selecionar itens de uma planilha de possíveis atrações. Você pode arquitetar uma montanha-russa desde o início, conferindo o tom e o nível de medo que seus visitantes vão vivenciar. O melhor é que depois você pode desafiar as pessoas a entrarem no novo brinquedo.

Se *Thrillville* fosse apenas um game para arquitetos, ele seria bem mala. Na real, o que chama a atenção são as diversas missões e minigames que variam na jogabilidade: você pode dançar, jogar golfe, atirar em soldados, apostar corrida e muito mais. As missões ainda te dão uma grana quando você consegue completá-las com mais de três estrelinhas.

Com gráficos cartunizados e bons efeitos sonoros (tenho certeza de que o narrador é o cientista maluco de *Sam & Max*), *Thrillville* se torna uma boa opção para os amantes de aventuras.

CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL.2

Jogos clássicos para todos

NOTA **7,5**

Produtora: Digital Eclipse Software **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Coletânea **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Captain Commando, Knights of the Round e Street Fighter **Ponto fraco:** Faltou Cadillacs & Dinosaurs e Alien Vs Predator **Gráficos:** 8,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 6,0

por Amer Houchaimi

Este é um game feito sob medida para aqueles que gastavam verdadeiras fortunas em fichas de fliperama. A mais nova coletânea da Capcom traz clássicos como *Strider* e *Captain Commando*, e alguns games obscuros como *Quiz and Dragons* e *Eco Fighters*.

A maior surpresa do game é a presença de *Street Fighter I*, que faz sua segunda aparição em um console doméstico em quase 20 anos (a primeira vez foi em 1988 para o Turbografix 16). Apesar de ser um jogo terrível em muitos aspectos, vale a pena como curiosidade.

Considerando a idade, muitos dos jogos seguram bem as pontas, com bons gráficos em 2D e trilhas sonoras bem bacanas, além de uma jogabilidade simples porém competente, provando que complexidade nem sempre é sinônimo de diversão.

■ O TIGRE Memórias de Black Tiger

■ OS GÊMEOS Lembranças de Mega Twins

Todos os jogos possuem bônus, como galeria de imagens, teste de som e dicas. Para liberá-los é preciso atingir certos objetivos durante os jogos, coisas simples mas que aumentam um pouco a durabilidade do game.

Capcom Classics Collection Vol. 2 é um jogo agradável para todos, não só para quem é saudosista. Aliás, Ryu não está de touca em *Street Fighter I*, o cabelo dele era vermelho mesmo. Eram os anos 80...

■ OS LUTADORES Saudades de Street Fighter

Detonamos o Slim
R$ 699,00
pagamento à vista

Eu quero meu Play!!!

Aceitamos cartões
Produtos originais
Garantia extendida
Aprovação por telefone
Sedex para todo Brasil
Assistência técnica
Especializada em games
Aceitamos seu usado como parte de pagamento
COMPRE EM ATÉ 24 VEZES no carnê ou cheque

EM JANEIRO na compra do aparelho GANHE SUPER MOCHILÃO*

RICKY Games

* Promoção válida até final do estoque * Sujeito a disponibilidade e aprovação de crédito

SHOPPING Fiesta • Av. Guarapiranga, 752 – Loja 65 – Sto. Amaro • Tel.: (11) 5687-4471 • www.rickygames.com.br

BLAST FACTOR

Asteroids em roupagem moderna

NOTA **6,5**

Produtora: Bluepoint Games **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Visual, bom uso do sensor de movimento e quase 100 fases **Ponto fraco:** Som repetitivo **Gráficos:** 7,0 **Som:** 5,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 6,5

por Leandro Rodrigues

Não é só com gráficos fantásticos e jogos ultra realistas que se faz um console de nova geração. Atualmente existe uma grande procura por jogos casuais, aqueles que qualquer um pode pegar e jogar, mesmo quem não tem intimidade com videogames.

Blast Factor chega para engrossar uma lista de jogos que seguem nessa direção, explorando a jogabilidade simples dos jogos antigos. Se eu fosse citar todas as fontes em que os produtores beberam para criar este game, esta página não seria suficiente. Para se ter uma idéia de como esse tipo de jogo é arcaico, em 1979 já existia um arcade chamado *Asteroids*, que depois ficou popular no Atari. Pode perguntar para o seu pai, ele deve se lembrar disso.

O hexágono é o seu limite

O jogo possui sete mundos representados por conjuntos de hexágonos e cada mundo possui 14 células - uma referência a palavra Cell, nome do chip do PlayStation 3. Você deve abrir caminho por essas células até encontrar o chefe no final. Apesar de seu espaço ser reduzido, os inimigos e sua própria nave são menores ainda. Leva um tempo para aprender a se desvencilhar dos inimigos e preparar os contra-ataques.

As mecânicas são simples e visam conquistar os jogadores casuais. Com o análogico esquerdo você controla a nave e com o direito atirar na direção que desejar. Quando a situação ficar feia, você pode apelar para os botões L2 ou R2 e ativar o sistema de repulsão, mandando para longe qualquer inimigo que estiver do seu lado.

Uma boa sacada de *Blast Factor* é usar muito bem o sensor de movimentos do Sixasis (nome do controle do PS3). Como todo o cenário é feito de água, um simples movimento com o controle para a direita ou para a esquerda, provoca uma tremenda onda que afasta os inimigos para o lado oposto da tela. Aliás, esse movimento é necessário para acabar com aqueles que possuem carcaças blindadas. Uma vez que a onda pega um desses inimigos, eles ficam de cabeça para baixo, sem defesa. Mas todo cuidado é pouco: um movimento fora de hora pode jogar

ARCO-ÍRIS As explosões coloridas são lindas

todos eles em sua direção.

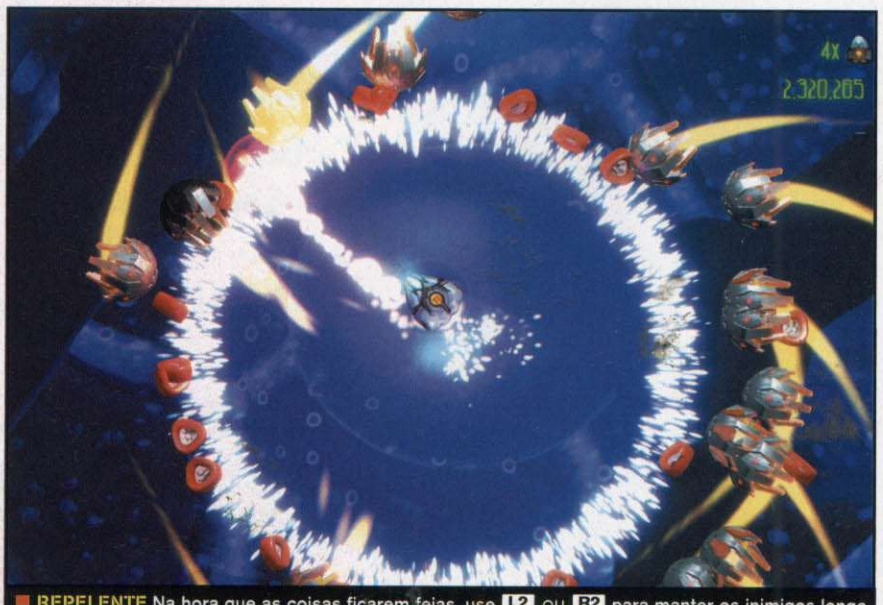
Existem também alguns tipos especiais de tiro conquistados ao longo do jogo, mas o efeito deles só permanece durante uma célula, ou seja, ao passar para a próxima fase sua arma volta a ser a padrão.

Beleza simples

Os efeitos visuais de *Blast Factor* são bem bonitos, com destaque para a onda que se forma quando o controle é inclinado. A variedade de inimigos também é grande e as explosões proporcionam um belo espetáculo de cores. Destaque para as fases bônus, que aparecem sempre na quarta fase de cada um dos mundos. O objetivo é apenas destruir os pequenos inimigos que aparecem: eles são inofensivos, não atiram e não vão em sua direção; mas quando você os mata, uma cadeia de explosões tem inicio, lembrando uma queima de fogos de artifício.

Se a parte visual é digna de louvor, o som não é lá essas coisas. As explosões, tiros e ondas até que possuem um som empolgante, principalmente se você está curtindo tudo em um bom equipamento. Mas as músicas de fundo são repetitivas, dão sono e, na maioria das vezes, acabam irritando o pobre ouvinte.

Somando os prós e os contras, *Blast Factor* é um jogo divertido, que cumpre seu papel como jogo casual. Sem falar que é o título que melhor utilizou o sensor de movimento até agora. Vale lembrar também que o preço do jogo é outro grande atrativo: a Sony o colocou à venda por apenas US$9,99, e por um tempo limitado ele está sendo vendido por US$7,99, mais ou menos R$18. Infelizmente, para comprar esse ou qualquer outro jogo na loja virtual da Sony, você precisa ter um cartão com endereço de cobrança nos Estados Unidos.



REPELENTE Na hora que as coisas ficarem feias, use L2 ou R2 para manter os inimigos longe

INFOGAMES &

TECGAMES

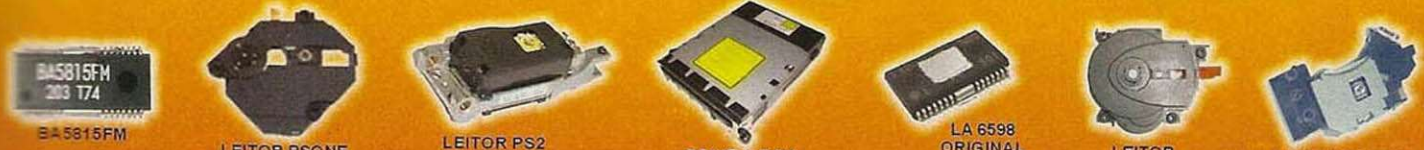
SEDEX P/ TODO BRASIL

VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

Preços especiais para Revendedores

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES



BA 5815FM | LEITOR PSONE | LEITOR PS2 400C | DRIVE X-BOX | LA 6598 ORIGINAL | LEITOR GAME CUBE | LEITOR PSTWO

Trabalhamos com Peças Originais
Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor

* Sujeito a aprovação de crédito

Acesse nosso website: www.tecgames.com.br

Losango
Muito mais que crédito.

Aceitamos os Cartões: Maestro | MasterCard | VISA Electron | VISA | REDE SHOP

Até 12 vezes sem entrada*
Faça seu Finaciamento sem sair de casa.

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579

Assistência Técnica

Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301
Tel: 3326.9661

50mts do Metrô São Bento

PS3 E PSP

CONECTIVIDADE EM DOBRO

Testamos uma das novidades mais interessantes do PlayStation 3: a conectividade com o PSP. Confira tudo o que essa dupla é capaz de fazer

por Luiz Siqueira

DIVERSÃO GARANTIDA
Com a união dos dois sistemas da Sony, um novo mundo se abre aos jogadores

Durante os meses que antecederam o lançamento do PS3, um dos recursos do superconsole que a Sony sempre ressaltou em suas apresentações era a conectividade com o portátil PSP. Enfim, o PlayStation 3 foi lançado e todos se concentraram em testar os jogos da nova geração, os discos de Blu-ray, o media center para ver fotos, filmes e tocar músicas... e a tal conectividade com o PSP acabou ficando de lado. Mas foi por pouco tempo. Ainda mais quando foi confirmado que a PlayStation Store (a loja online da Sony que pode ser acessada pelo PS3) já tinha disponível download de demos e jogos do PSone para rodar no PSP.

Diante dessa notícia, nós não perdemos tempo e fizemos um teste completo da conexão PS3/PSP. Avaliamos absolutamente tudo, inclusive a compra de jogos de PSone que funcionam no PSP. Aliás, para essa parte do teste precisamos descolar um cartão de crédito com endereço de cobrança nos Estados Unidos. A PlayStation Store não aceita cartões internacionais com endereço de cobrança fora dos EUA, e como a Sony ainda não lançou o tal "PlayStation Card" (um cartão pré-pago com créditos para a loja online), tivemos de conseguir nosso próprio cartão norte-americano.

Um detalhe importante: o teste rolou no Brasil. Portanto, o download foi feito para um PlayStation 3 em nosso território, e o game de PSone foi transferido para um PSP também daqui. O que deixa bem claro que, assim que o PlayStation Card estiver disponível, todos os recursos da rede online da Sony poderão ser desfrutados no Brasil sem restrições.

Nosso teste foi realizado com um PS3 de 60 GB e conectado na internet por banda larga doméstica de 4 MB de velocidade . E tanto o PS3 como o PSP estavam com seus sistemas atualizados com os últimos upgrades disponibilizados pela Sony.

A CONEXÃO ENTRE PS3 E PSP

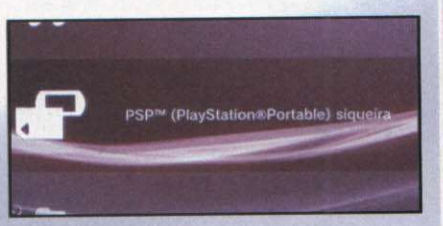
Para estabelecer um link entre os aparelhos, existem duas alternativas: cabo USB convencional ou conexão Wi-Fi sem fios. A conexão com cabo USB serve para que o PS3 acesse o Memory Stick do PSP em busca de fotos, músicas e videos, ou para que o PlayStation 3 transfira para o portátil demos e jogos de PSone baixados da PlayStation Store.

Já a conexão Wi-Fi pelo Remote Play serve para que o PSP funcione como uma extensão do PS3. Nesta situação, o portátil passa a controlar o PlayStation 3 remotamente. O menu do superconsole que aparece na TV passa a aparecer na pequena tela do PSP e possibilita o acesso a fotos, videos e músicas que estão no PS3, além da navegação pela internet usando a conexão do PS3 e não do PSP.

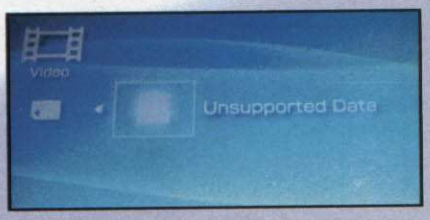
PASSO-A-PASSO CONEXÃO USB

1 PS3 e PSP estão ligados e em seus menus. Um cabo USB convencional para carregar a bateria dos joysticks é conectado em ambos os aparelhos.

2 No PSP, entre no item Settings do menu e escolha a opção USB Connection. Imediatamente, o portátil entra em USB mode e torna-se uma espécie de drive externo do PS3.



3 No menu do PS3, usando o joystick, se você entrar em Photo, Music ou Video já existirá o item PSP. Basta clicar ali para acessar os arquivos gravados no Memory Stick do PSP.



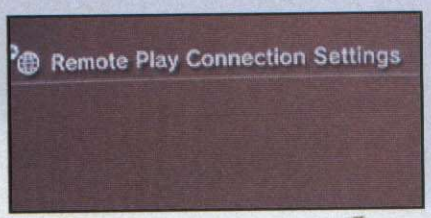
4 É possível reproduzir os arquivos (fotos, músicas ou vídeos) gravados no PSP ou copiar o conteúdo para o disco rígido do PS3. O contrário também é possível, isto é, enviar arquivos gravados no PS3 para o PSP.

5 No teste, copiamos para o PSP um trailer em alta definição gravado no PS3. O PSP não conseguiu reproduzir o arquivo por conta do formato (AVC). Neste caso, foi feito apenas um backup do vídeo.

A velocidade de transferência entre os dois consoles é extremamente rápida. Por exemplo, 100 MB de video são enviados do PlayStation 3 para o PSP em menos de três segundos. É mais rápido do que beber um copo d'água! Isso deixa claro que a conexão USB é usada para facilitar a troca de arquivos entre os dois aparelhos. Na página seguinte, no quadro "Jogos para PSone", você pode conferir outra utilização muito importante da conexão USB.

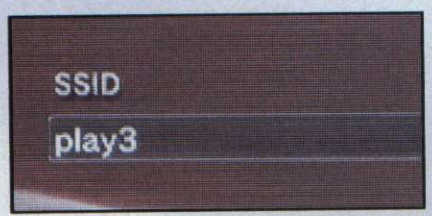
PASSO-A-PASSO CONEXÃO WI-FI

1 Primeiro, é preciso configurar o recurso Remote Play no PS3. Entrando no menu Settings e depois em Network Settings, é possível acessar o item Remote Play Connection Settings.

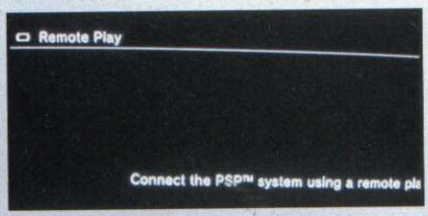


2 Três configurações são feitas: nome da rede (usamos Play3), protocolo de segurança (deixamos a opção que surgiu) e, por fim, uma senha de segurança. Depois, é só salvar tudo.

3 No PSP, é preciso configurar uma conexão sem fio: Menu Settings, Network Settings e Infrastructure Mode. Depois de entrar em New Connection, selecione a opção Enter Manually.



4 Nas telas seguintes. foi preciso apenas repetir as mesmas seleções feitas na configuração do PS3 (nome da rede, protocolo de segurança e senha). Mais dois cliques de botão e tudo estava salvo e pronto para uso.



5 Agora, voltando ao PS3, escolhe-se o menu Network e, a seguir, Remote Play. A tela da TV fica totalmente negra e surge a frase "Connect the PSP system using a remote play connection".

6 No PSP, também é acessado o menu Remote Play. Na lista, é selecionada a opção Play3 e, um segundo depois, na tela do PSP, surge o menu do PS3 exibido na TV. A frase na TV muda para "Remote Play in Progress".

Vale ressaltar que todos esses passos são feitos somente na primeira conexão do Remote Play. Depois de definir todas as configurações, somente os passos 5 e 6 é que são repetidos.

Na tela do PSP, você pode agora visualizar tudo o que PS3 exibiria no televisor. Apenas duas coisas não podem ser feitas remotamente: reproduzir discos inseridos no PS3 (não há como jogar um game de PS3 ou assistir a um filme em Blu-ray na tela do PSP) e alterar as configurações do PS3. Todo o resto é possível: ver fotos, filmes e tocar músicas, além de navegar na web. É como se a tela do PSP fosse uma TV com o PS3.

Um detalhe interessante é que botão Home do PSP faz surgir um menu com três opções: Quit Remote Play, que desliga a conexão Wi-Fi; PS Button, que aciona o botão de mesmo nome do joystick do PS3; e Settings, que permite configurar a velocidade de transferência de informação entre PSP e PS3. Quanto menor a velocidade, melhor a qualidade da imagem.

De forma prática, o Remote Play transforma o PSP em uma extensão do PS3. Por exemplo, você pode estar na sala de casa com o PSP, e o PS3 pode estar instalado em outro quarto, ligado em uma TV. Com o Remote Play, você pode mostrar suas fotos gravadas no PS3 para quem estiver na sala, usando o PSP remotamente sem ir ao quarto onde está o PS3. O que convenhamos, é um recurso um tanto quanto inútil.

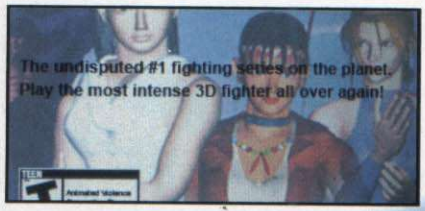
A conectividade entre ambos os consoles ainda promete muitas novidades. O PS3 só está começando sua história, as possibilidades de uso desta funcionalidade são ilimitadas e dependem da criatividade dos desenvolvedores em propor jogos que usem ambos os consoles de forma divertida e interessante. Por enquanto, PSP e PS3 juntos fazem coisas que interessam a um público restrito.

JOGOS PARA PSONE

Por enquanto, o que há de melhor mesmo entre PS3 e PSP é a possibilidade de comprar os jogos do bom e velho PSone. Até o fechamento desta edição, a PlayStation Store oferecia cinco jogos do primeiro PlayStation para serem usados no PSP: *Tekken 2*, *Hot Shots Golf 2*, *Syphon Filter*, *CoolBoarders* e *Crash Bandicoot*.

1 Comprar um jogo é fácil: no PS3, depois de entrar em Network e escolher PlayStation Store, você pode navegar pela loja da Sony escolhendo o game que desejar.

2 A seguir, é preciso pagar. O jogos de PSone estão muito baratos: US$ 5,99 (R$ 15,00). Lembrando que, por enquanto, é preciso ter um cartão de crédito dos EUA.



3 Feito o pagamento, surge uma tela para o download do jogo, dividido em licença e dados do game. A licença tem menos de 100 k e os jogos costumam ter pouco mais de 500 MB.

4 Para fazer o download, é preciso deixar o PSP com um Memory Stick de, no mínimo, 1 GB conectado ao PS3. Em menos de 25 minutos, tudo é copiado pela internet e enviado para o portátil PSP.

5 Desconecte o cabo USB e, no PSP, acesse a opção Game e depois MemoryStick. O ícone do game de PSone que foi copiado para a memória do PSP surge nesse momento. Basta selecioná-lo e o jogo é executado.

Os gráficos parecem ficar melhores do que no PSone, já que a tela do PSP é muito menor que qualquer TV. Pressionando Home, uma série de informações interessantes surge na tela, como os botões do PSP que vão simular os botões do joystick do Play1, e a configuração de tela que permite manter a proporção de uma TV convencional ou expandir para a proporção WideScreen da tela do PSP. De toda maneira, os jogos são exatamente os mesmos do Play 1. No menu dos jogos de PSone, um item vem sempre desabilitado: VS Mode ou Dois Jogadores. Portanto, por enquanto, os clássicos do PSone só podem ser jogados em modo singleplayer. Quem sabe no futuro a Sony libere a possibilidade de um multiplayer para clássicos do PSone no PSP usando a conexão Wi-Fi do portátil. Vamos torcer!

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

O perigo que veio do céu

Combates aéreos intensos são a tônica de *Ace Combat*. No quinto game da série, há mais de 50 naves baseadas em modelos à disposição do jogador que resolver enfrentar as 30 missões do jogo.

GAROTA PLAYSTATION
JANEIRO 2007

FICHA DA GATA

Nome completo: Juliana Zanotti
Idade: 20 anos
Cidade Natal: São Paulo - SP
O que faz: freqüentando o terceiro ano da faculdade de Moda, Juliana começa a investir na carreira de modelo: este pôster faz parte de sua primeira sessão de fotos.
Jogos preferidos: em casa a gata não joga muito, mas como está sempre participando de eventos de games, aproveita para se divertir em jogos de corrida.
Gostou da garota?
Se quiser conferir mais algumas fotos dessa estonteante morena, visite o site da Editora Europa: é só clicar em www.europanet.com.br.

Fotos: Nelson Alves Jr. – **Produção:** Aida Lima – **Cabelo e Maquiagem:** Érick Santos – **Modelo:** Juliana Zanotti

007

* vendas * cursos * assistência técnica

PS2 GAME BOY ADVANCE

Sua diversão de férias está na DRAGOON!

Play 3 é aqui com a gente!
Temos todos os vídeo games.
Todos os serviços com técnicos qualificados.
Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!
(Serviço executado em 01 hora)

Play 2 Tuning: slim c/ HD
80 Gb +super-cooler!
informe-se com a gente!

curso: conserto de vídeo games!

(0xx11)
3846-1470
3846-4375

Pague em até 24x!

Play2 R$590,

SEDEX

Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA

Dragoon Games
www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157
(Trav. Av.Sto.Amaro, alt. 1501) - Moema - São Paulo - Estacionamento no Local.

METAL GEAR PORTABLE

Basta de cartas: chegou o Metal Gear que todos queriam ver no PSP

PELOTÃO, SENTIDO! Pela internet, o jogador convoca um verdadeiro exército para combater online

por Gustavo Petró

A subsérie *Acid* não foi bem aquilo que queríamos ver em uma das maiores franquias dos videogames. Seu carteado até que é legal, mas fugiu do padrão de espionagem que fez com que *Metal Gear Solid* fosse um tremendo sucesso no PS2. Enquanto *MGS4* não chega para concluir a história, *Portable Ops* conta o que aconteceu com Snake após os eventos de *MGS3*, trazendo a mesma mecânica dos jogos tradicional da série, mas com algumas novidades. Além de cumprir sua missão, Snake deve montar um enorme exército para a realização de um sonho maior e também para ser o maioral nas partidas online.

NA FEBRE Snake não dá mole para ninguém

Um país de mercenários

No final de *MGS3*, Snake recebe o título de Big Boss pelo presidente norte-americano e larga a unidade FOX para criar um lugar onde os soldados podiam ser livres. Porém, no início dos anos 70, cai prisioneiro de seus antigos companheiros da FOX em uma base soviética na América do Sul. Lá, um soldado chamado Roy Campbell o ajuda a escapar e descobrir qual é a parada dessa turma. Eles decidem que lutar sozinhos não é a melhor opção e, então, passam a recrutar soldados. A partir daí a história revela detalhes sobre a vida de Big Boss, inclusive a razão para que ele se tornasse um inimigo.

Novo modo de jogo

O único aspecto remanescente dos jogos anteriores da série no PSP é que os locais do game não são interligados. Para ir de um lugar ao outro, deve-se acessar um menu. Um dos objetivos principais do game é conseguir soldados para formar uma tropa. Eles possuem características e habilidades diferentes e podem ajudar como combatentes na equipe de Snake, como espiões para encontrar itens e segredos, como engenheiros para criar novos itens ou como médicos para curar os soldados. Os inimigos insatisfeitos podem ser capturados e persuadidos a ajudar Big Boss. No game, a equipe trabalha junto com Snake, sendo que cada um deles pode ser trocado a qualquer momento.

Novos integrantes são conseguidos com a utilização dos recursos Wi-Fi do PSP. Qualquer ponto de internet sem fio que você encontrar em qualquer lugar garante um novo soldado, basta acessá-lo. O adaptador GPS do portátil (acessório que é vendido separadamente) também pode encontrar militares em todo o planeta.

Espionagem online

O modo multiplayer é o grande destaque de *Portable Ops*. A equipe montada durante o jogo é levada para

BOA MIRA Com rifle sniper, não dá pra errar

SOLID OPS

Distribuidora: Konami
Produtora: Kojima Productions
Plataforma: PSP **Tipo:** Ação
Jogadores: 1 **Ponto Forte:** Novo modo de jogo, história cheia de reviravoltas **Ponto Fraco:** Os controles do PSP, mais uma vez, atrapalham
Gráficos: 9,0 **Som:** 9,0
Controle: 7,5
Diversão: 10
Desafio: 10

NOTA **9,5**

disputas cheias de ação e com um toque de stealth. Por isso, é importante encontrar integrantes com boas habilidades e obter armas de alto calibre para vencer. Os modos de jogo são os clássicos deathmatch, team deathmatch e capture the flag. Além de internet, é possivel jogar contra outros seis amigos via Ad Hoc (rede local).

Perdendo o controle

No geral, *Portable Ops* é uma maravilha. Pena que os controles do PSP façam Snake parecer um bêbado no carnaval. Os botões de ação tiveram uma boa adaptação para o portátil, mas controlar o personagem com a alavanca analógica é quase como pedir para ser capturado: ela é sensivel demais e o faz virar bruscamente.

Outro ponto negativo é a câmera livre no estilo de *MGS3: Subsistance*. O controle da visão fica a cargo do direcional digital, que não é preciso o suficiente para a tarefa, complicando os momentos em que é necessário movimentar Snake e ajustar a câmera ao mesmo tempo. Por conta disso, o botão L, que centraliza a visão e mira nos adversários, tem que ser utilizado quase que a todo instante.

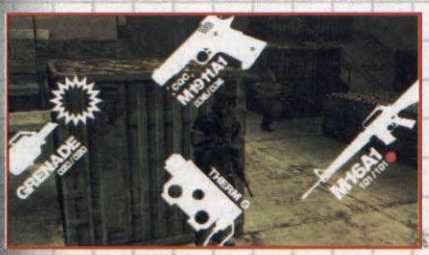
Mas apesar desses problemas com a câmera, *Portable Ops* é tudo o que os fãs sempre desejaram para o PSP. Quem quiser que jogue cartas; eu fico com este novo e sensacional *Metal Gear*.

PELOTÃO DE DICAS

Personagens extras

Cunningham: vença-o em qualquer dificuldade, acabando com sua barra de Stamina (não de vida). É necessário derrotá-lo e terminar o game antes do dia primeiro de janeiro de 1971. Ele estará disponivel ao se iniciar um novo jogo.
Elisa: faça um médico alcançar nivel 80.
Gene: recrute 200 soldados no jogo e derrote Gene eliminando sua barra de Stamina.
Major Zero: tenha um save do game *Metal Gear Solid Digital Graphic Novel* em seu PSP. O personagem estará disponivel depois que você terminar o jogo.
Null: elimine-o acabando com sua barra de Stamina e de HP nas duas vezes em que encontrá-lo no jogo. O personagem estará disponivel depois que você terminar o jogo.
Para Medic: contate-a pelo rádio na fase Comm Tower. Depois, ela deve ser resgatada na fase do hospital. Coloque espiões na área para encontrá-la.
Python: elimine-o acabando com sua barra de Stamina.
Raikov: coloque espiões na fase Western Wilderness antes de passar pela missão Guard House e você receberá um aviso de que há um novo prisioneiro no local.
Signit: depois que Snake for capturado e salvo, é possivel contatar Signit pelo rádio da fase Comm Tower. Depois, é preciso salvá-lo na fase Town.
Sokolov: entregue o item Saturn V Blueprints para ele.
Teliko: tenha um save de *Metal Gear Acid* no PSP. Depois de terminar *Portable Ops*, ela ficará disponivel.
Venus: tenha um save de *Metal Gear Acid 2* no PSP. Depois de terminar *Portable Ops*, ela ficará disponivel.

Lista de armas



Knife: a faca permite o uso das técnicas de CQC (combate corpo a corpo).
Sp Knife: tira mais energia que a primeira e deixa a lâmina cravada no inimigo.
MK22: lança dardos tranqüilizantes, tem silenciador e permite o uso de CQC.
M1911A1: pistola boa para partidas multiplayer. Tem silenciador e permite CQC.
Single Action Army (SAA): revólver potente mas que demora para recarregar.
Scorpion: submetralhadora leve e de curto alcance.
Uzi: submetralhadora com alta taxa de disparo. Ideal para alvos próximos.
M16A1: rifle preciso a médias distâncias e com boa quantidade de munição.
XM177E2: atinge inimigos distantes, seu ponto fraco é o intervalo entre cada disparo.
AK-47: excelente para combates a média distância, sua é mira precisa quando parado.
M37: a calibre 12 comporta quatro projéteis de alto poder destrutivo, que se estilhaçam ao serem disparados. Ideal para combates de curta distância.
M870: muito parecida com a espingarda, mas pode carregar uma dúzia de balas e é um pouco mais potente.
M63: tem capacidade para cem disparos de longo alcance e precisão. Dependendo da equipe de técnicos criada, este rifle pode ser modificado para atender diferentes tipos de combate.
SVD: rifle sniper com capacidade para dez projéteis. Ideal para utilização em locais protegidos e quando o inimigo estiver a longas distâncias.
MOSIN NAGANT: igual ao SVD, mas com a vantagem de disparar dardos tranqüilizantes mais fortes que os da MK22.
RPG-7: lança-foguetes desenvolvido para destruir casamatas e prédios. A cada disparo, a arma deve ser recarregada.
M10: submetralhadora compacta e leve que dispara até mil tiros por minuto. Seu peso resulta em pouca precisão.
Granade: depois de armado, a granada deve ser lançada em poucos segundos ou pode explodir em sua mão.
Stun Granade: granada que emite uma forte luz depois da explosão. Ideal para momentos em que há muitos inimigos na tela, pois cria uma oportunidade de fuga.
Chaff Granade: desabilita os equipamentos eletrônicos em seu raio de ação.
Smoke Granade: cria uma cortina de fumaça que atrapalha a visão dos inimigos.
TNT: explosivos de grande potência que servem para colocar construções abaixo.
Time Bomb: depois que for plantada, um pequeno relógio com contagem regressiva determina quando a bomba relógio explodirá.
Claymore: essas minas terrestres podem ser escondidas e servem como armadilhas.

A DICA CERTA PARA DETONAR

ED. 95 R$ 6.90

- Teste com o PlayStation 3: as funcões do console; análise dos jogos; funcionalidades da rede online e nossa aventura para comprar o PS3 nos EUA
- **Detonados PS2:** DBZ Teikachi 2; Destroy All Humans 2; Splinter Cell 4 e SOCOM 4

ED. 94 R$ 6.90

- Mortal Kombat Armageddon (PS2): aqui, o detonado do Konquest e guia completo do novo sistema de Fatalities
- **Detonados PS2:** Final Fantasy XII; Scarface: The World is Yours; Bully
- **Reviews:** Fifa 07; God Hand

ED. 93 R$ 6.90

- Devil May Cry 4: nosso repórter jogou no Japão o game que vai soltar os demônios do PS3
- **Detonados PS2:** Okami; Lego Star Wars II; Cavaleiros do Zodíaco: Hades e Yakuza
- **Reviews:** Reservoir Dogs; Rule os Rose; Pac-Man: World Rally

ED. 92 R$ 6.90

- Bully: Os criadores de GTA barbarizam com outro jogo polêmico. Saiba tudo aqui
- **Detonados PS2:** Super Dragon Ball Z; Monster House; Battle Stadium Don
- **Reviews PSP:** The Ant Bully; Gradius Collection; Miami Vice

ED. 91 R$ 6.90

- Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent: entre no mundo das sombras e conheça tudo sobre a nova aventura do espião Sam Fisher
- **Detonados:** Piratas do Caribe 2; Naruto: Ultima Ninja; Urban Chaos: Riot Response

ED. 90 R$ 6.90

- **4 Detonados:** O Código da Vinci; GTA Liberty City Stories; X-Men The Official Game e Hitman Blood Money
- **Previews:** Tony Hawk no PS3 e Guitar Hero 2
- **Reviews:** Street Fighter Alpha Anthology (PS2)

ED. 89 R$ 6.90

- Assassin´s Creed: descubra aqui por que esse é o jogo que vai fazer você comprar correndo o PS3
- **Detonados PS2:** Winning Eleven 10; KDF: Maximum Impact 2; A Era do Gelo 2
- Tudo sobre a **E3**

ED. 88 R$ 6.90

- Lara Croft voltou. Tomb Raider Legend detonado 100%
- **Detonados PS2:** O Poderoso Chefão; Driver: Parallel Lives
- **E ainda:** Ace Combat Zero (PS2); Midnight Club 3: Remix (PS2); Mortal Kombat Armageddon (PS2)

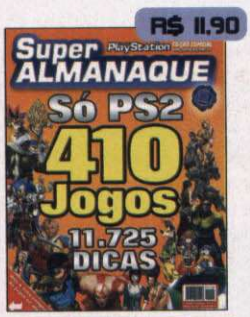
ED. 87 R$ 6.90

- Tudo sobre o God of War 2, a continuação do game mais premiado do PS2
- **Detonados PS2:** Siren 2; 24 Horas; Black
- **E ainda:** tudo sobre o Winning Eleven 10; Marc Ecko: Contents Under Pressure; Fifa Street 2

ED. 86 R$ 6.90

- Lego Star Wars: aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos do novo jogo
- **Detonados PS2:** Onimusha 4; GTA: Liberty City Stories; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- **GRÁTIS:** pôster duplo do Winning Eleven 9

PARA QUEM CURTE GAMES



ALMANAQUE ED. 13

- Superalmanaque com 410 jogos para PS2. São 11.725 macetes, trapaças e senhas para 40 títulos do PlayStation 2

THE SIMS 2

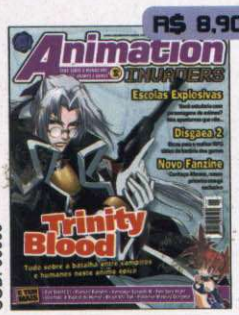
- A revista oficial brasileira com tudo sobre o The Sims 2: os bichos de estimação; dicionário de Simlish, Sims Celebridades...

MULTIPLAYER GAMES

- São 4 jogos completos no CD-ROM: PangYa; Caron 3D; Track Mania Nations; Pôquer Online e Live for Speed (demo)

LEVEL UP 2

- Conheça a nova expansão, Einbroch, a Cidade do Aço, e as novidades que vão tornar sua jornada mais divertida



ANIMATION 9

- Tudo sobre o mundo dos mangás, animes e games: Trinity Blood; Disgaea 2; Eye Shield 21 e muito mais

SEU GAME FAVORITO ESTÁ AQUI!

TRAPAÇAS, GOLPES E SEGREDOS

ED. 8 **R$ 9,90**

- Dicas e truques para 231 jogos, incluindo: Mortal Combat Armageddon; Need for Speedy Carbon; Ragnarök...

ED. 7 **R$ 7,90**

- Trapaças, golpes e segredos para 221 jogos. Tem Ragnarök, Final Fantasy X, Residente Evil, Prey e muito mais

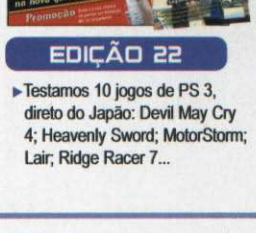
SUPERLANÇAMENTO!

ED. 1 **R$ 9,90**

Chegou a Revista Oficial do XBOX no Brasil. Ela traz todo mês os mais incríveis jogos do videogame da nova geração. Nesta edição:

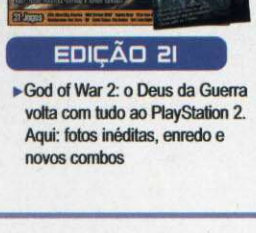
- Gears of War: Review completo e entrevista como produtor
- Halo 3: jogamos com exclusividade. Multi e single-player. Avalanche de imagens inéditas e entrevista com a galera da Bungie
- Reviews: Call of Duty 3; Tony Hawk's Project 8; Need for Speed Carbon; Rainbow Six Vegas

GAME MASTER: SUA REVISTA MULTIPLATAFORMA



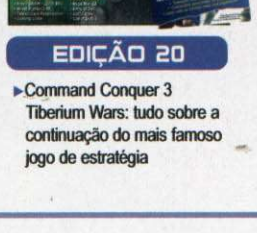
EDIÇÃO 22

- Testamos 10 jogos de PS 3, direto do Japão: Devil May Cry 4; Heavenly Sword; MotorStorm; Lair; Ridge Racer 7...



EDIÇÃO 21

- God of War 2: o Deus da Guerra volta com tudo ao PlayStation 2. Aqui: fotos inéditas, enredo e novos combos

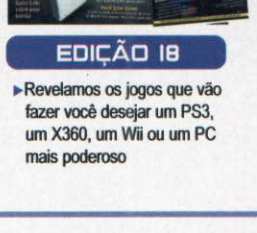


EDIÇÃO 20

- Command Conquer 3 Tiberium Wars: tudo sobre a continuação do mais famoso jogo de estratégia

EDIÇÃO 19

- Metal Gear Solid Portable Ops (PSP): tudo sobre o primeiro game de ação da série no portátil



EDIÇÃO 18

- Revelamos os jogos que vão fazer você desejar um PS3, um X360, um Wii ou um PC mais poderoso

COMPRE PELO TELEFONE 0800 55 76 67, NO SITE WWW.EUROPANET.COM.BR OU ENVIE ESTE CUPOM POR CORREIO PARA A EDITORA EUROPA.

Envie este cupom para Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 125

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição): _____

Preço Total (adicionar frete*): _____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$ _____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____ Compl. _____

CEP: _____ - _____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

*Fretes para postagem simples - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,75. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Ofertas válidas de 01/01/2007 a 31/01/2007 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.

VIGILANTE HERÓI
Das alturas, Super Homem observa a tudo e a todos

Produtora: Tiburon **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Aventura **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Voar sobre Metropolis é muito legal **Ponto Fraco:** Extremamente repetitivo **Gráficos:** 6,5 **Som:** 6,5 **Controle:** 7,5 **Diversão:** 6,5 **Desafio:** 7,0

NOTA 6,5

SUPERMAN RETURNS

Para ajudar o homem mais poderoso do mundo a chegar ao final do game, use nossas dicas e não o deixe chegar perto de kryptonita

por Amer Houchaime

Recentemente, vimos o retorno triunfal do Homem de Aço às telas de cinema do mundo todo. E como acontece sempre que um grande filme é lançado, um jogo baseado no mesmo já estava previsto para chegar em nossas mãos.

Superman Returns: The Videogame atrasou quase seis meses. Deveria estar nas lojas assim que o filme estreou nas telonas, mas, ao invés disso, acabou sendo lançado junto da versão em DVD. Esse atraso deveria ter servido para que a produtora caprichasse mais no jogo, que, pelo potencial do Super, merecia algo muito melhor.

O título usa a mecânica de jogabilidade aberta consagrada na série *GTA*, ou seja, existe uma cidade enorme para viajar ou, no caso, voar e procurar emergências onde inocentes estejam clamando pelos poderes do Super Homem.

Infelizmente, o game é meio repetitivo: é preciso enfrentar as mesmas emergências hora após hora, derrotando os mesmos inimigos de sempre ou apagando incêndios a fim de acumular experiência o bastante para avançar na história e/ou enfrentar um chefe.

Os superpoderes do personagem estão muito bem representados, e a sensação de voar foi muito bem recriada, mas é uma pena que não salvem o jogo da repetição, que acaba sendo a pior inimiga de Superman. Não é um jogo de todo ruim, mas pode se tornar cansativo após algumas horas.

Fãs do Super até encontrarão uma boa dose de diversão com este game, é só não esperar algo muito inovador.

PLANO DE VÔO

PROTEJA METROPOLIS

Superman é praticamente invencível, mas Metropolis não é.

Em vez de existir um medidor de energia para Superman, existe um para a cidade, ou seja, é preciso protegê-la dos ataques inimigos, sejam eles quais forem. Portanto, é necessário ser rápido nos combates para que os vilões causem o mínimo de destruição possível, caso contrário é game over.

E sim, isso implica que não se deve causar nenhum dano gratuito à cidade durante o game. Lembre-se: este é um jogo do Superman, não do Incrível Hulk.

Existe, porém, um modo de jogo em que é possível controlar Bizarro, e então você pode causar toda a devastação que quiser. É bem verdade que Bizarro não apareceu no filme, mas depois nós falamos disso.

COMBOS

Na medida em que se ganha experiência, Superman pode usar toda uma gama de combos diferentes, alguns muito eficazes, outros nem tanto. Ao atacar, sempre mire nos inimigos com o botão L1. Aprenda a dominar esses combos e ninguém poderá detê-lo:

- **Kryptoniam Combination** – ■, ■, ■, ▲, ■, ▲
- **1000 Fists** – ■ rapidamente, ▲, ■ rapidamente
- **Earthquake** – ■, ■, ■, ▲, ■ e segure ▲
- **Supernova** – ▲ + ●
- **Up in the Sky** – ■ + ✖
- **Up in the Sky** – It's a Plane – ■ + ▲, depois ▲
- **Up in the Sky** – It's a Bird – ■ + ▲, depois ■
- **Corkscrew** – L3, depois ■ e ✖
- **The Sun shines** – ■, depois ▲ + ●
- **Rising Sun** – ■, depois segure ■ e ●

OS PODERES

Os principais poderes de Superman estão representados fielmente no game. Conforme você for acumulando experiência, estes ataques se tornarão mais poderosos. Vôo e super força permanecem inalterados durante todo o jogo. A seguir, uma breve lição de como usar os poderes:

Visão de Calor: selecione-a apertando ↑ (a mira vermelha significa que este poder foi escolhido) e atire com R1. A visão de calor é uma arma poderosa contra boa parte dos inimigos, mas é inútil contra aqueles com poderes de fogo.

Tome muito cuidado ao usar este poder, pois ele pode causar um sério estrago na cidade caso você seja descuidado.

Super Sopro: selecione apertando ← e use R1 para disparar. Este poder é usado principalmente para apagar os muitos incêndios que ocorrem em Metropolis, além

de fazer os carros estacionados na rua voarem longe (o que também causa danos a cidade). Mas fora isso, essa habilidade não é muito útil.

Sopro Congelante: selecione apertando → e use com R1. Este talvez seja o poder mais útil do game: pode ser usado para apagar incêndios, congelar inimigos (e assim deixá-los vulneráveis para um ataque) e não causa danos à Metropolis, independente de como for usado.

Vôo: primeiro, aperte ▲, em seguida use os analógicos pra voar. Os botões L3 e R3 controlam, respectivamente, velocidade e direção do vôo. Apertando L3, Superman acelera; e o botão controla também a altura. É um pouco complicado no começo, mas dá pra ficar craque depois de um pouco de prática.

Super Força: Superman pode pegar virtualmente qualquer objeto do cenário e usar como arma contra os inimigos. Aproxime-se do objeto em questão (carros, postes... praticamente qualquer coisa) aperte ✖ e arremesse na cachola do inimigos. Isso causa danos elevados e os ensina a não arranjar encrenca em Metropolis. Que se mudem para Gotham City!

TRUQUES E TRAPAÇAS

Caso goste de moleza, aqui vão alguns truques para facilitar sua estadia em Metropolis. Para ativá-los, pause o game, selecione Options e digite os códigos de forma rápida. Um detalhe importante, é que esses truques só podem ser usados a partir do capítulo 3, Warworld.

Jogar com Bizarro: ↑, →, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Energia infinita para a cidade: ●, →, ●, →, ↑, ←, →, ●

Todos os Power Ups: ←, ●, →, ■, ↓, ●, ↑, ↓, ■, ●, ■

Liberar Tudo: ←, ↑, →, ↓, ●, ■, ●, ↑, →, ■

VILÕES CONVIDADOS

Apesar de o jogo ser baseado no filme, os criadores tomaram certas liberdades e acrescentaram muitos vilões que sequer deram as caras no cinema. Caso você não os conheça, eis uma breve descrição dos meliantes.

Metallo: John Corben era um bandido de segunda. Após um acidente quase fatal, seu cérebro foi transferido para um corpo cibernético cuja bateria é uma pedra de Kryptonita. Metallo foi programado para matar Superman, e muitas vezes, usa uma pele sintética com a mesma aparência de quando ele ainda era humano. Além de sua força sobre-humana e a capacidade de

disparar raios de Kryptonita, Metallo ainda pode manipular metais mentalmente, criando robôs ou outras máquinas que obedecem seus comandos.

Bizarro: uma duplicata distorcida de Superman, foi clonado por Lex Luthor mas se tornou imperfeito. Bizarro não é mau, ele apenas tem uma lógica invertida, onde tudo é visto ao contrário: alto é baixo, esquerda é direita e certo é errado. Tanto não é verdadeiramente perverso que já salvou o dia em algumas ocasiões, e Superman sempre tenta dialogar com ele primeiro, só recorrendo a violência em último caso.

Mxyzptlk: um homenzinho nanico e de chapéu, vindo diretamente da quinta dimensão e com poderes quase infinitos. Apesar de conseguir fazer o que bem entender, não possui ambições típicas de um vilão. Sua única meta é infernizar

Superman, pregando peças e atormentando sempre que pode. A única maneira de vencê-lo é fazendo com que diga o próprio nome ao contrário, o que irá bani-lo de volta à quinta dimensão e mantê-lo afastado por, pelo menos, noventa dias.

Mongul: Um tirano espacial com obsessão pela conquista e regente do "Planeta-Arena" (Warworld), onde são realizadas lutas até a morte entre diversos seres do universo, sempre capturados e escravizados para esse fim. Mongul é também um dos mais sanguinários e cruéis inimigos do Homem de Aço. Totalmente desprovido de piedade ou moral, é capaz de tudo para atingir seus objetivos.

COISAS A FAZER EM METROPOLIS

Existem, basicamente, dois tipos de emergência na cidade: ou ela estará sendo atacada por algum tipo de criatura, ou será preciso apagar um incêndio. Para encontrar estas emergências, a melhor maneira é voar e esperar. Um ícone laranja logo aparece, indicando que algo está acontecendo. Aí então é só voar em sua direção.

É obrigatório que essas emergências sejam resolvidas, pois através disto você acumula pontos de experiência. Quando tiver conseguido a quantidade necessária, você avançará na história, e enfrentará os chefes.

Os incêndios são fáceis, basta voar ao redor do prédio usando o super sopro ou o sopro congelante, mirando precisamente nos focos de incêndio. Preste atenção à total extinção das chamas, pois elas podem reacender se não forem totalmente apagadas.

Quanto aos ataques, há uma variedade de criaturas que representam perigo para a cidade, entre elas robôs, mutantes e as tropas de Mongul.

Há quatro tipos de robôs: drones voadores, robôs de assalto, explosivos e velocistas. Os drones podem ser facilmente derrubados com a utilização da visão de calor, todos são vulneráveis a este ataques. Os robôs de assalto são grandes e têm grande poder de fogo. Os que usam lança-chamas são imunes à visão de calor, então congelá-los e atacar fisicamente é a melhor opção. Os velocistas são fracos, porém rápidos; e é necessário persegui-los pela cidade para destrui-los. A melhor arma contra eles é a visão de calor. Os explosivos não aparecem muito, mas são bem chatinhos pois, logo que são derrotados, causam uma grande explosão. Fique longe deles e use a visão de calor ou arremesse carros contra eles.

Existem mutantes alados e duas variedades terrestres. Os alados se dividem em versões de fogo e gelo, respectivamente vulneráveis ao sopro gelado, e a visão de calor. O sopro congelante não mata os monstros, mas os deixa abertos ao ataque. Se bem cronometrado, um único soco é o bastante. Já os terrestres são mais estranhos: a versão menor sofre danos com ataques físicos e com a visão de calor; mas assim que a barra de energia se esvazia, eles se tornam estátuas de pedra. Destrua as estátuas antes que ganhem vida de novo, pois nesse estado são vulneráveis apenas à

ataques físicos. A outra versão é grande e possui espinhos nos braços; não apenas são invulneráveis à visão de calor e ao sopro congelante, como também absorvem esses ataques e ficam gigantes. Use somente ataques físicos contra eles.

As tropas de Mongul não representam real perigo, especialmente porque aparecem pouco durante o todo o game. Não possuem nenhuma invulnerabilidade ou habilidade especial, e acabar com eles é uma tarefa bastante simples.

100 GATOS

O Sr Mxyzptlk desafia Superman a encontrar uma centena de gatos espalhados pela cidade de Metropolis. Não é uma tarefa difícil pois os bichanos estão bem visíveis. Encontrar todos não faz diferença na evolução da história, serve mais como um bônus para sua diversão.

SUPERBANDIDOS
Para folgar com um cara forte como o Homem de Aço, tem que ser macho

SUPERCOMBATE

Pouca coisa muda de um capítulo para o outro do game. Portanto, o detonado segue a ordem em que os confrontos com chefes e principais desafios acontecem.

TUTORIAL

Não há grandes emoções ou aventuras neste trecho do jogo, apenas um breve treinamento ensinando como usar os comandos e poderes.

Combata a chuva de meteoros com a visão de calor ou com o sopro congelante. Por fim, destrua o meteoro gigante que voa em sua direção à toda velocidade.

É só seguir as instruções passadas na tela e tudo ficará bem.

WARWORLD

Aqui são ensinadas as noções básicas de combate. Novamente, siga as instruções passadas na tela e derrote o grupo de inimigos. O importante é manter a barra especial do topo da tela totalmente azul, ou seja, da cor que lhe favorece. O melhor para isso é usar uppercuts (■ + ✖) para atingir os inimigos.

Quando for lutar com o campeão, use mais uppercuts para a barra pender a seu favor, e execute combos quando ele estiver no chão. Depois que ele ficar gigante, pegue os escombros do cenário e arremesse contra ele. É melhor não se aproximar muito para não ser atingido pelo pulso energético que ele dispara. Pegue um escombro, voe e arremesse nele, descendo logo em seguida para pegar mais entulho e repetir a operação.

METALLO

Metallo atacará Metropolis três vezes. Resolva as emergências como ataques de robôs e incêndios até conseguir a pontuação necessária para enfrentar o bandido. Quando Metallo finalmente, surgir é hora de lutar.

O primeiro confronto é uma luta bem simples. Destrua os robôs que o acompanham para que não causem danos a cidade e depois concentre sua atenção em Metallo. Use ataques físicos como combos para detê-lo ou recorra ao cenário e arremesse carros nele. Quando derrotado, Metallo foge.

METALLO - ROUND 2

O segundo confronto já é mais complicado pois Metallo só sofre danos quando não está com o campo de força ao seu redor. Para fazer com que ele desative a proteção, é preciso destruir todos os robôs que o acompanham. Dessa forma, o campo de força é desativado e ele fica vulnerável aos seus ataques.

Seja rápido, pois ele não demora a criar novos robôs e reativar o campo de força. Quando isto acontecer, repita a operação. Tome muito cidado com a rajada de Kryptonita que ele dispara.

METALLO - BATALHA FINAL

Logo após o segundo confronto, Metallo fica gigante e as coisas complicam. Ataque sempre pelas costas para evitar seus disparos de energia e arremesse contra ele tudo o que encontrar pelo cenário. Você pode até destruir os robôs que voam ao redor do chefe, mas isso não é obrigatório. Se encontrar pelo cenário um tanque de combustível, arremesse-o: a explosão decorrente causará altos danos em Metallo.

Quando a energia do chefe se acaba, ele dispara um missil enorme contra a cidade. Voe à toda velocidade para interceptá-lo ou você falhará na missão.

A última etapa dessa luta é uma disputa de raios com Metallo. Basta apertar o botão indicado na tela o mais rápido possível.

BIZARRO

Bizarro precisa ser enfrentado três vezes, e há uma grande emergência durante essa parte do jogo; portanto, vamos por partes.

O primeiro confronto ocorre em uma praça onde há bastante espaço para agir. Ataque bem rápido para impedir que ele cause danos à cidade. A melhor maneira é usar um poste como se fosse um bastão, golpeando Bizarro toda vez que ele se levantar. Após a luta, Bizarro dá no pé.

BIZARRO - REENCONTRO

A segunda vez que você enfrenta Bizarro é no meio da rua, em um lugar bem mais apertado, ou seja, é preciso tomar cuidado redobrado com os civis e com os danos causados à cidade.

Novamente, a tática de usar um poste como bastão é sua melhor opção. É importante ser cuidadoso e dar menos abertura para as reações de Bizarro. Após o combate, ele foge de novo.

SALVE OS DIRIGÍVEIS

Dois dirigíveis estão sendo atacados sem piedade por mutantes alados nessa parte do game. Seja rápido e use o super sopro para apagar os incêndios nos dirigíveis. Em seguida, use a tática de sopro congelante e ataque as feras aladas. Não vacile em nenhum momento pois as criaturas não param de atacar os dirigíveis.

Para facilitar um pouco as coisas, só é necessários que um dirigível chegue a seu destino; portanto não se preocupe em salvar os dois, cuide apenas de um.

BIZARRO - CONFRONTO FINAL

No derradeiro combate, Bizarro assume uma postura diferente, voando pela cidade e atacando os prédios. Persiga-o e, sempre que estiver longe, trave a mira nele (botão L1) e atire com a visão de calor, tomando cuidado com os mutantes alados que aparecem durante a luta.

Após uma certa quantidade de ferimentos, ele duela com você em uma disputa de raios. Aperte o botão que

aparece na tela o mais rápido possível para vencer (isso acontece três vezes durante a luta).

Em determinado momento, Bizarro desce ao chão e a luta se desenrola como das outras duas vezes. Após a derrota, ele voa para longe e a perseguição se reinicia. Repita tudo para vencê-lo definitivamente.

MONGUL INVADE A TERRA

Novamente, é preciso enfrentar três grandes combates.

A primeira batalha é contra Mongul e seus gladiadores; entre eles, aquele que foi o último adversário do capítulo "Warworld".

Mongul pode ser facilmente vencido com ataques físicos: combos são eficazes, mas a melhor opção é arremessar carros e objetos do cenário contra ele.

Com o tirano fora do caminho, é preciso cuidar do gladiador. Use a mesma tática de quando o enfrentou pela primeira vez: arremesse tudo o que puder contra o inimigo quando ele ficar gigante.

ENFRENTANDO OS GLADIADORES

Não há segredos nesta luta, é só derrotar os gladiadores usando os artifícios que achar melhor. Por último, enfrente novamente o guerreiro que fica gigante, e derrote-o da mesma forma de antes.

INVENCÍVEL
Como o personagem é quase indestrutível, a fúria dos inimigos recai sobre a cidade

MONGUL - BATALHA FINAL

Mongul não é um oponente difícil: ele se preocupar mais em atacá-lo do que em destruir a cidade. Use a visão de calor até que ele bloqueie. Nesse momento, avance e ataque com todos os combos que puder. Arremessar objetos do cenário e usar um poste como bastão também é tremendamente eficaz.

Depois de perder certa quantidade de energia, Mongul invoca uma chuva de meteoros. Tente destruí-los antes que atinjam a cidade e continue a atacar Mongul sem dar trégua a ele.

FORÇAS DA NATUREZA

Os últimos desafios do game são a fúria de furacões. Para cuidar dos três primeiros, voe próximo à base deles e use o sopro congelante para neutralizá-los, apagando os eventuais incêndios nas construções próximas. Fique próximo a eles na hora de atacar, mas não calcule errado nem chegue perto demais.

FURACÃO GIGANTE

O último e mais perigoso dos furacões dá um pouco de trabalho, mas não é difícil. Primeiramente, resgate as pessoas que estão próximas à área de ação do furacão, levando-as para o hospital indicado.

Depois, apague todos os incêndios que foram causados. Como são vários deles, é recomendável que você não disperdice seu precioso tempo.

Em seguida, entre no furacão e deixe Superman estabilizado. Para isso, use a visão de calor e o sopro congelante, alternando entre os dois quando a cor do furacão estiver branca e vermelha, respectivamente.

Para não ser atingido pelos destroços, permaneça voando ao redor do centro do furacão.

FIM DE HISTÓRIA

Vencido este último desafio, tudo que resta é voar pela cidade de Metrópolis e resolver as emergências que aparecerem, até acumular o total de 500 mil pontos de experiência. Alcançando esse placar, o jogo estará 100% completo e você será o homem ou mulher mais poderoso dos games.

GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES

Hora de quebrar todas as regras novamente. O clássico Vice City, de PlayStation 2, ganha uma história paralela que é contada no portátil PSP

por Danilo Porto Bastos

A série *GTA* volta à metrópole de *Vice City*, mas desta vez o jogador controla Victor Vance, um militar que, após ser expulso do exército, entra em uma jornada no mundo do crime.

Victor é irmão de Lance Vance, um velho conhecido dos que jogaram o *Vice City* original. Claro que, para a alegria dos fãs, Lance não é a única figurinha carimbada que dá as caras nesse novo capítulo de GTA.

A nova aventura também traz novidades, como o jetski e a possibilidade de nadar nas águas da cidade pela primeira vez no portátil da Sony.

Distribuidora: Rockstar Games **Produtora:** Rockstar Leeds / Rockstar North **Plataforma:** PSP **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 6 (Wi-Fi)
Ponto Forte: dezenas de horas de jogo **Ponto Fraco:** câmera **Gráficos:** 7,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 6,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 9,5

NOTA **8,5**

Dicas Iniciais

• Sempre que seu progresso é gravado, o tempo do jogo é adiantado em seis horas.
• Se a sua energia chegar à zero, você será levado ao hospital mais próximo e suas armas serão confiscadas. Mas você pode pagar para tê-las de volta, basta acessar o simbolo de cadeado. Além de poder pagar um taxi para retornar ao local dos contatos.
• Você pode deixar carros nas garagens antes de salvar. Quando reiniciar o jogo, os carros estarão em perfeitas condições e não será preciso gastar com oficina.
• Quando não estiver cumprindo missões, você pode entrar em suas bases e falar com o gerente para receber tarefas que aumentam seu ranking e rendimentos diários. No quadro, você pode verificar a situação e/ou alterar configurações da base.
• Passe pelas estrelas amarelas para subornar a policia e diminuir seu nível de procurado.
• Uma maneira bem eficaz de tirar os policiais da sua cola é passar em algum Pay N Spray, localizado no mapa com o simbolo de uma lata de spray vermelho.

Red Ballons

São 99 balões vermelhos escondidos atrás, entre, em cima e até mesmo dentro das construções do jogo. Estão sempre em uma posição mais alta que a sua, por isso só comece a caçá-los após possuir um rifle sniper e o acesso aos helicópteros.

A quantidade de balões destruidos indica o prêmio recebido nas safehouses (esconderijos), além de aumentar sua porcentagem total do jogo.

10 Balões = Pistola
20 Balões = Scorpion (metralhadora SMG)
30 Balões = Stubby Shotgun (espingarda)
40 Balões = Coquetéis Molotov
50 Balões = AK-47 (fuzil)
60 Balões = Armadura
70 Balões = Lança-chamas
80 Balões = Equaliser (pistola "scope")
99 Balões = Minigun (M249)

Unique Jumps

Os saltos não são apenas cenas radicais e fornecem uma boa grana quando executados corretamente. Mas não basta simplesmente passar pelas rampas: elas estão estrategicamente colocadas de frente para algum alvo, que pode ser o telhado de uma casa ou prédio, um contâiner etc.

Quando for executar os saltos, use uma moto ou veiculo com alta velocidade e mantenha-se alinhado com a rampa. Se cair no local correto, você receberá uma mensagem e o prêmio em dinheiro.

Rampages

São missões extras com o objetivo de eliminar as gangues de uma região e melhorar a proteção de suas bases locais. Depois de passar pelo símbolo de um Rampage, siga para o esconderijo das gangues e elimine todos os oponentes.

Outros Itens

Durante o jogo você encontra vários itens como armaduras, energia e diversos tipos de arma. Alguns deles, principalmente os estabelecimentos, facilitam sua vida.

• Health (coração): recupera energia.
• Armor (colete): proteção contra tiros
• Bribe (estrela): propina que elimina um nível (uma estrela) de perseguição policial.
• Ammu-Nation (revólver): loja de armas. Vão aparecendo no mapa após a conclusão de certas missões.
• Police Station (distintivo): juntamente com o aeroporto, as delegacias são bons locais para visitar quando você precisar de um helicóptero.
• Pay N Spray (lata de spray): as oficinas consertam e mudam a cor de seus veiculos, o que despista a policia.
• Empire Site (prédio): bases de operação disponíveis. Aquelas que você já têm sob seu dominio estão indicadas em azul, e as que ainda estão sob controle inimigo aparecem em cinza. Se o símbolo aparecer pela metade, significa que a base foi atacada e está danificada.

Extras

• Colete extra: conclua 15 missões com uma viatura policial.*
• Energia extra: conclua 15 missões com um helicóptero de resgate.*
• Resistência ao fogo: conclua 15 missões com um carro de bombeiros.*

• Correr sem cansar: conclua 15 missões com uma ambulância.*
• Nadar sem cansar: conclua 15 missões com um bote policial.*
• Taxi especial: conclua 50 missões ou arrecade $5.000 com um taxi.*
• Veículo blindado: domine todas as 30 bases de operação do jogo.
• Desconto nas lojas Ammu-Nation: complete os desafios do Shooting Range (tiro-ao-alvo ao lado do depósito de Phil, nas docas).
• Pay N Spray gratis: entregue todos os 32 veículos procurados no Civil Asset Forfeiture Impound.**

* Ao entrar em um veículo de trabalho, você pode executar missões extras. As localizações dos alvos e destinos ficam indicadas no mapa.
** Após concluir a missão The Audition, você habilita o Civil Asset Forfeiture Impound, local que compra veículos. Lá, você pode verificar a lista com os veículos procurados, mas não é necessário decorá-la, porque quando você se aproxima de um desses veículos, uma mensagem sempre indica que ele pode ser levado para o depósito. A cada veículo entregue, você recebe um prêmio em dinheiro e aumenta sua porcentagem de realizações no jogo.

Truques

A qualquer momento durante o jogo você pode digitar rapidamente os códigos abaixo, mas fique atento pois os efeitos serão mantidos caso você salve o progresso depois de ativá-los. Por isso, é aconselhável ter um arquivo de gravação separado para o caso de qualquer eventualidade

Pacote de armas 1:
←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →
Pacote de armas 2:
←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →
Pacote de armas 3:
←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →
$250.000,00:
↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L, R
Colete:
↑, ↓, ←, →, ■, ■, L, R
Energia:
↑, ↓, ←, →, ●, ●, L, R
Aumenta nivel de perseguição policial:
↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●
Nunca ser procurado pela policia:
↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖
Destruir todos os carros:
L, R, R, ←, →, ■, ↓, R
Pedestres malucos:
R, L, L, ↓, ←, ●, ↓, L
Pedestres assassinos:
↓, ▲, ↑, ✖, L, R, L, R
Pedestres armados:
↑, L, ↓, R, ←, ●, →, ▲
Motoristas agressivos:
↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■

ROTEIRO COMPLETO

Capítulo 1

1. Jerry Martinez

Soldier

Pegue a moto de Jerry e siga até o ponto indicado. Depois de ser jogado na água, aperte ✖ para nadar mais rápido e chegar à margem. Volte para a base e fale com Jerry. Agora você pode usar seu quarto na base (barracks) para gravar o progresso.

Cleaning House

Fale com Jerry e siga até Phil Cassidy. Use a caminhonete dele para chegar ao local indicado e eliminar a gangue: são quatro inimigos do lado de fora e mais dois do lado de dentro. Depois, volte para a base.

Conduct Unbecoming

Vá ao local indicado e use o veículo disponibilizado para buscar a amiga de Mary. Siga as indicações dela para chegar ao local correto. Elimine os dois inimigos e leve Mary de volta para a base.

Após ser expulso da corporação, siga para a residência de Phil (local em que eliminou a gangue na missão anterior). Agora você tem mais um ponto onde pode salvar seu progresso.

2. Phil Cassidy

Cholo Victory

Vá se encontrar com Phil e dirija até os locais indicados pelo pé-de-cana. Após encontrar um membro da gangue dos Cholos, persiga-o e mantenha-se o mais próximo possível para que Phil atire nele. Se não for rápido o suficiente, terá de eliminar outros Cholos que aparecem.

Após o massacre, leve o carro de Phil até uma oficina Pay'N'Spray e depois volte com seu amigo bêbado para o depósito dele. Após a missão, o marcador de Marty J. Willians vai surgir no mapa.

Boomshine Blowout

Dirija até o depósito de Phil e use a caminhonete dele para chegar ao galpão indicado no mapa. Estacione na parte de trás da construção.

Entre na empilhadeira e use-a para levar as caixas de explosivos que estão no lado direito do galpão até a caminhonete (use ← para erguer e → para baixar as pás da empilhadeira). Enquanto você coleta as caixas, a estrutura do local vai desabando aos poucos, o que dificulta o trajeto. Siga ziguezagueando pelo meio dos caixotes até levar todas as caixas de explosivos para a caminhonete antes que o local vá pelos ares.

Truck Stop

Volte ao depósito do Phil, dirija até o hotel e pegue mais dois reforços. Depois, vá em direção norte até que um ponto vermelho apareça no mapa: é o caminhão que você deve parar.

Posicione-se ao lado dele e force-o a bater em algo. Quando Phil subir no caminhão, você deve seguir de perto para que seus capangas atirem nos inimigos que surgirem. Escolte Phil por todo o caminho até o depósito dele.

3. Marty J. Williams

Shakedown

Dirija até a casa-trailer de Marty e

depois siga até a loja indicada no mapa. Elimine os dois Cholos do lado de fora e outros dois dentro do estabelecimento.

Na próxima loja, pegue o taco de baseball do lado direito e destrua os expositores de mercadoria indicados com setas verdes brilhantes, antes de eliminar mais três Cholos com armas de fogo.

Fear The Repo

Saindo da residência de Marty, siga com ele até o ponto indicado. Roube o carro em azul no mapa e leve-o ao novo ponto. Caso o veículo sofra avarias pelo caminho, é preciso consertá-lo em uma oficina antes da entrega.

O segundo veículo é um pouco mais difícil pois está em movimento. Force o motorista contra alguma barreira até conseguir roubar a caranga. Depois de consertar o carro na oficina mais próxima, leve-o ao ponto de encontro.

O terceiro roubo é mais complicado, mas não impossível. Ao chegar ao local indicado, elimine os criminosos armados e roube o veículo-alvo - um caminhão. A partir desse momento, várias viaturas tentarão pará-lo. Não perca tempo tentando eliminá-las pois isso só aumentará a dificuldade. Siga desviando e fugindo delas, preocupando-se apenas em não danificar muito o seu veículo antes de chegar ao ponto de encontro. A partir daí, você terá a opção de encontrar-se com Louise.

Waking The Neighbors

Marty vai fornecer granadas para que você destrua três caminhões dos Cholos. Siga os pontos vermelhos no mapa para encontrar os veículos. Obviamente, eles estão sendo vigiados por dois inimigos armados com submetralhadoras.

Depois que você destruir o segundo caminhão, membros da gangue começarão a lhe perseguir. Você deve destruir os três caminhões antes das 9:30h da manhã.

O' Brothel Where Art Thou?

Encontre-se com Marty para receber a ordem de ir até o próximo local indicado no mapa. Entre no estabelecimento e fale com o gerente. O local fica marcado em seu mapa como uma bandeira e você pode voltar sempre que quiser comprar armas. Pegue a shotgun na faixa e siga para a próxima indicação. Destrua o carro estacionado para atrair os bandidos das redondezas. Elimine os vagabundos que chegarem e invada o local. Mate o último Cholo e destrua a cama no cômodo ao lado.

Got Protection?

Desta vez, Marty manda que você volte ao local da missão anterior (que agora pertence a ele). Após o ataque, consiga um carro de quatro portas e siga para cada um dos pontos indicados para salvar as garotas que trabalham para Marty. Com a mulherada dentro do carro, devolva-as ao local de trabalho.

4. Louise Cassidy-Williams

When Funday Comes

Essa tarefa é simples no conceito, porém difícil na execução. Vá até o ponto indicado com a letra "L" no mapa para se encontrar com Louise. Leve-a para o estacionamento de trailers e prepare-se para a corrida de quadriciclos. Siga pelos pontos iluminados durante as duas voltas. Tente utilizar o botão R nas curvas mais fechadas e lembre-se que você está utilizando um veículo com mais ou menos as mesmas características das motos do jogo, ou seja, a sua inclinação sobre o veículo, para frente ou para trás, influencia não só durante os saltos como também na velocidade e estabilidade do quadriciclo sobre o solo.

Após a vitória, a Sunshine Autos fica disponível para novas corridas.

Takin' Out The White Trash

Volte a se encontrar com Louise e leve-a ao acampamento de trailers. Elimine todos os capangas de Marty antes de voltar com ela para a casa da irmã.

5. Phil Cassidy - 2ª Parte

Marked Men

Volte para o depósito do Phil, suba na caminhonete e siga para o local indicado. Após as cenas, empurre os carros para tirar a caminhonete do beco enquanto Phil cuida dos capangas.

Volte para o depósito sem danificar muito a caminhonete de Phil. Após esta missão, Louise vai lhe chamar novamente.

6. Louise Cassidy-Williams - 2ª Parte

D.I.V.O.R.C.E.

Siga até o apartamento da irmã de Louise e descubra que Marty a sequestrou. Dirija até o acampamento de trailers e elimine os dois inimigos. Siga a caminhonete até o bordel de Marty e, quando ele descer do veículo, mate-o.

Leve Louise para o ponto indicado no mapa, que é mais um local que você pode usar como esconderijo e, inclusive, trocar de roupa.

To Victor, The Spoils

Louise está te esperando. Vá com ela até o ponto azul do mapa, mire nos dois caras que estão com uma seta sobre a cabeça e pressione ↑ para recrutá-los. Leve-os até o ponto rosa e mate todos os inimigos do local. Siga para o próximo ponto e repita o procedimento.

Após eliminar os inimigos, entre no estabelecimento e mate mais dois guardas. Este local é a primeira base de seu futuro império. Quando não estiver participando de missões, você pode entrar e falar com o gerente para receber novas tarefas para aumentar seu ranking e rendimentos diários. No quadro, você pode verificar a situação da base. Após esta missão você recebe um chamado para comparecer ao aeroporto. Salve seu progresso antes de seguir para o ponto indicado.

Capítulo 2

1. Lance Vance

Jive Drive

Roube um avião e voe até o local indicado no mapa. Esta missão é um pouco diferente das outras: quem fica ao volante é seu irmão, enquanto você fica a cargo de eliminar os inimigos pelo caminho. Segure o botão L quando quiser mover a mira mais lentamente e obter maior precisão. Oriente-se pelos pontos vermelhos do mapa para saber onde estão os inimigos e comece a atirar logo que os avistar. Todo e qualquer segundo é precioso para conseguir chegar ao destino antes que o seu veículo seja destruído.

Depois de um tempo de perseguição, a gangue vai cercar você e seu mano em um beco sem saída. Elimine os inimigos o mais rápido possível pois a polícia também aparece à certa altura. Como se isso não fosse suficente, você deve manter seu irmão vivo, protegendo-o dos ataques inimigos.

Entretanto, matar todos os Cholos não é sua última tarefa: você ainda tem que levar seu irmão até o hotel no local indicado sem cair prisioneiro da polícia.

Depois da conclusão desta missão, os marcadores de Louise e Umberto Robina ficam disponíveis no mapa.

■ Em Vice City, cara feia não é sinônimo de fome. É aviso de que a bandidagem está por todas as partes

2. Louise Cassidy-Williams - 3ª Parte

Hose The Hoes

Depois que Louise lhe alertar sobre um incêndio no bordel, use o veículo dela para chegar rapidamente ao caminhão de bombeiros. Espere que Louise entre também e siga para o bordel antes que as garotas morram.

Use o botão ■ para jogar água nos locais em chamas, indicados com setas rosas. Em seguida, é hora de pegar o incendiário: evite os coquetéis molotov que ele arremessa e encha o safado de bala.

Robbing The Cradle

Troque uma idéia com Louise e corra para alcançar os covardes membros da gangue que estão perseguindo a babá. Elimine todos antes que a pobre coitada seja assassinada.

Agora, force a babá a parar o carro sem matá-la. Após esta missão, o marcador de Lance fica disponível no mapa.

3. Umberto Robina

Nice Package

Vá até a casa do Umberto e use o carro e o capanga dele em uma espécie de pega-pega automobilístico. O objetivo é correr ao ponto indicado onde está a mercadoria. Só que outras gangues também estão participando da corrida, e quem pegar a mercadoria primeiro será perseguido por todos os outros. Devastação pura. Assim que conseguir pegar o pacote, corra para o ponto indicado no mapa.

Balls

Entre no carro de quatro portas que está em frente à casa do Umberto e siga com os capangas até os pontos que estão sendo atacados pelas ganques inimigas. Você deve eliminar os Cholos antes que eles destruam todos os locais. São cinco pontos, sendo que em dois deles os Cholos estão a bordo de veículos, o que exige uma perseguição pelas ruas.

Para terminar, dê uma carona aos capangas até a casa do Umberto.

Papi Don't Screech

Pegue o carro de Umberto e corra para pegar Alberto, o pai dele, antes que os Cholos o façam. Mas isso é apenas o início da missão.

Em seguida, você deve dirigir até o local indicado no mapa antes que o tempo se esgote. Para seu azar, o sr. Alberto sofre do coração; portanto, se você correr demais ou fizer muitas loucuras no trânsito, o medidor de estresse dele subirá ao máximo e o velho baterá as botas.

Para dificultar um pouco mais, os Cholos andam aos bandos pelas ruas nesse momento. Fique atento aos pontos vermelhos que indicam os inimigos no mapa e conduza o velhote com segurança até o destino.

Havana Good Time

Siga para o local indicado no mapa e elimine todos os inimigos que estão destacados com pontos vermelhos no radar. Após o término das cenas, proteja os capangas de Umberto contra todos os Cholos que aparecem. Quando as vans estiverem carregadas, um dos capangas vai dirigir uma delas e deixará a outra sob sua responsabilidade. Dirija com cuidado para não danificar muito o veículo, mas seja rápido pois muitos Cholos atacam no caminho de volta para a casa de Umberto. Após a missão, uma nova roupa fica disponível em seu vestuário.

4. Lance Vance - 2ª Parte
The Audition

Fale com Lance, entre no carro e dirija até o local indicado. Mate os três assaltantes e use o veículo mais próximo para fugir da polícia. Você terá um tempo limitado para despistar os homens da lei antes que eles destruam seu carro.

Siga até as docas onde há um Pay'N'Spray. Após chegar ao local indicado, use a bicicleta e suba pelas escadas até o telhado. Use a rampa para pular para o telhado do outro lado da rua. Desça as escadas, elimine os guardas e entre no carro. Siga rapidamente pela direção indicada e use mais uma rampa para abandonar o local. Após o término da missão, você recebe o marcador de Bryan Forbes no mapa e ganha acesso ao Civil Asset Forfeiture Compound, local que compra veículos

5. Bryan Forbes
Money For Nothing

Vá até o local da missão e entre no carro. Lance e Bryan vão te acompanhar, você deve dirigir até o estacionamento indicado e entrar com eles na van.

Siga ao estabelecimento indicado no mapa e a van será pintada. Após as cenas, mantenha os policiais ocupados em uma perseguição com a van falsa enquanto Lance foge em segurança. Quando o indicador mostrar que seu irmão chegou ao destino, fuja da polícia.

6. Lance Vance - 3ª Parte
Caught As An Act

Visite Lance mais uma vez. Entre no veículo mais veloz que encontrar e espere até que Lance comece a te acompanhar antes de perseguir Forbes. O objetivo é parar o pilantra sem danificar muito o carro, já que ele está com todo o seu dinheiro. Depois que você pegar o safado, o marcador dele aparece novamente no mapa.

7. Bryan Forbes - 2ª Parte
Leap And Bound

Inicie a missão e, após as cenas, entre no veículo e dirija em direção ao sul. Ao chegar no porto, pegue velocidade suficiente e use a rampa para chegar até a balsa.

Entre na cabine e elimine os guardas até encontrar e salvar Lance. Na volta, pegue o pacote perto dos guardas (que devem ser eliminados). Saia da cabine e suba as escadas para pegar mais três pacotes. O último pacote está do outro lado da balsa, também cercado por guardas.

Quando terminar o massacre, entre no veículo que está em um dos cantos da balsa, pegue distância e acelere à toda velocidade para saltar para fora da embarcação. Encontre-se com Lance para finalizar a missão.

The Bum Deal

Vá para o local indicado e acabe com a alegria dos motoqueiros antes de entrar no bar. Elimine todos os inimigos e volte a se reunir com Forbes. Persiga o malandro e dê cabo dele. Em seguida, leve Lance de volta ao hotel.

8. Lance Vance - 4ª Parte
Snitch Hitch

Chegue ao aeroporto antes que o tempo se esgote. Entre no local e recupere suas armas antes de perseguir o ladrão.

Siga para o local indicado e elimine todos os inimigos. Espere Lance entrar no avião e mate os quatro motoqueiros.

From Zero To Hero

Suba no veículo e dirija até as docas. Elimine todos os guardas e mantenha Lance em segurança. Depois que seu irmão subir no caminhão, assuma o volante do outro e siga-o por todo o caminho, evitando ser parado pelos inimigos.

Ao chegar na ponte, o helicóptero de Martinez vai começar a atacar. Quando ele ficar sobre o caminhão, vá para a outra pista para se esquivar do ataque.

No final da ponte, Martinez pára de atacar e surge outro problema: um enorme esquema policial está à sua espera. Continue seguindo Lance e dirija o melhor que puder, escapando dos policiais até o destino final.

Ao completar esta missão, você não só habilita a nova ilha e os novos pontos de gravação, como também passa a ter acesso a aviões e helicópteros em pontos determinados. Além disso, um novo veículo fica disponível para compra na ilha anterior.

Capítulo 3

1. Lance Vance - 5ª Parte
Brown Of The Dead

Ative a missão e siga para o local indicado, antes que o tempo se acabe.

Atire o mais rápido possível em todos os zumbis que aparecerem. Depois, utilizando uma espada, evite a invasão deles à loja.

Leve Lance de volta ao hotel para concluir mais esta missão, além de habilitar outra roupa e um marcador de missões no mapa, o de Reni Wassulmaier.

Blitzkrieg

Lance não permite que você inicie esta missão enquanto não tiver pelo menos cinco bases sob seu controle.

Com esse requisito preenchido, ative a missão, corra para a base indicada no mapa e salve seu irmão do ataque inimigo. Fique atento aos pontos vermelhos no radar: os inimigos surgem de todos os lados.

Após o massacre, o marcador de Armando & Diego Mendez fica disponível no mapa.

2. Reni Wassulmaier

Accidents Will Happen

Entre no carro e vá para o ponto indicado. Siga a iluminação para concluir o percurso o mais rápido possível, como se fosse uma corrida. O medidor de ação deve estar sempre em alta, e você consegue isso destruindo inimigos e radicalizando na direção.

Mantenha uma alta velocidade no final do percurso para alcançar a altura correta após passar pela rampa.

3. Armando & Diego Mendez

The Mugshot Longshot

Pegue o carro. Quando chegar ao local indicado, desça e use o botão R1 para ativar a câmera - controle o zoom com ✖ e ■. Você deve tirar uma foto nitida de Martinez e do agente através da janela.

Em seguida, entre no carro e siga os dois sem que eles percebam. Tire outra fotografia no próximo ponto antes de pegar um veiculo veloz e fugir o mais rápido possível do batalhão de policiais. Quando a poeira baixar, volte para a casa de Lance e siga para a localização seguinte.

Hostile Takeover

Siga com cuidado para o próximo ponto pois o local está repleto de inimigos. Elimine os motoqueiros e fique atento com possíveis investidas da polícia. Se precisar, fuja para recuperar energia, munição e colete.

Quando o primeiro bando de motoqueiros for eliminado, um outro grupo vai aparecer e tentar escapar acelerando as motos. Persiga os fujões e mate todos eles. Como recompensa, você ganha mais uma base de operações.

Unfriendly Competition

Elimine todos os inimigos no ponto do mapa e depois vá até o hotel para mais um massacre.

Assim que as mulheres sacarem as armas, pule na piscina para ter tempo de sacar sua arma mais destruidora. Preste atenção no radar e elimine todas as inimigas. Não tenha dó do sexo aparentemente frágil porque elas não terão dó de você. Depois persiga o traficante usando o quadriciclo até eliminá-lo.

High Wire

Siga para o local de encontro com Diego e entre no helicóptero. Pilote até o ponto indicado e voe baixo o suficiente para se conectar com o contâiner. Leve-o para o ponto de descarga e baixe o helicóptero no local indicado para soltar o contâiner. Repita o procedimento com o próximo contâiner, que está em cima de um caminhão em movimento. Aproveite os momentos em que o motorista pára nos semáforos para conectar. Isso deve ser feito antes que o caminhão chegue ao posto policial.

Depois que você entregar o segundo contâiner, Diego será perseguido por motoqueiros. Use a mesma técnica para conectar o helicóptero ao carro de Diego e entregue-o no local indicado antes que os inimigos o matem.

4. Lance Vance - 6ª Parte

Turn On, Tune In, Bug Out

Compre um lança-misseis para destruir as antenas antes que o medidor seja preenchido.

Siga para o posto policial e suba no telhado para destruir duas torres. Use o helicóptero para fugir dos policiais e chegar mais rápido ao posto policial da outra ilha.

Destrua as torres do telhado antes de voar para o posto policial de Downtown. Aqui também existem duas torres para serem destruídas, mas se você estiver com quatro ou mais estrelas de procurado, primeiro é necessário eliminar a equipe da SWAT que estará à sua espera.

Para concluir a missão, você deve anular a perseguição policial. Fuja para um local seguro, roube um carro e entre rapidamente em algum Pay'N'Spray para que os tiras larguem do seu pé.

Ao final, o marcador de Reni fica disponível novamente.

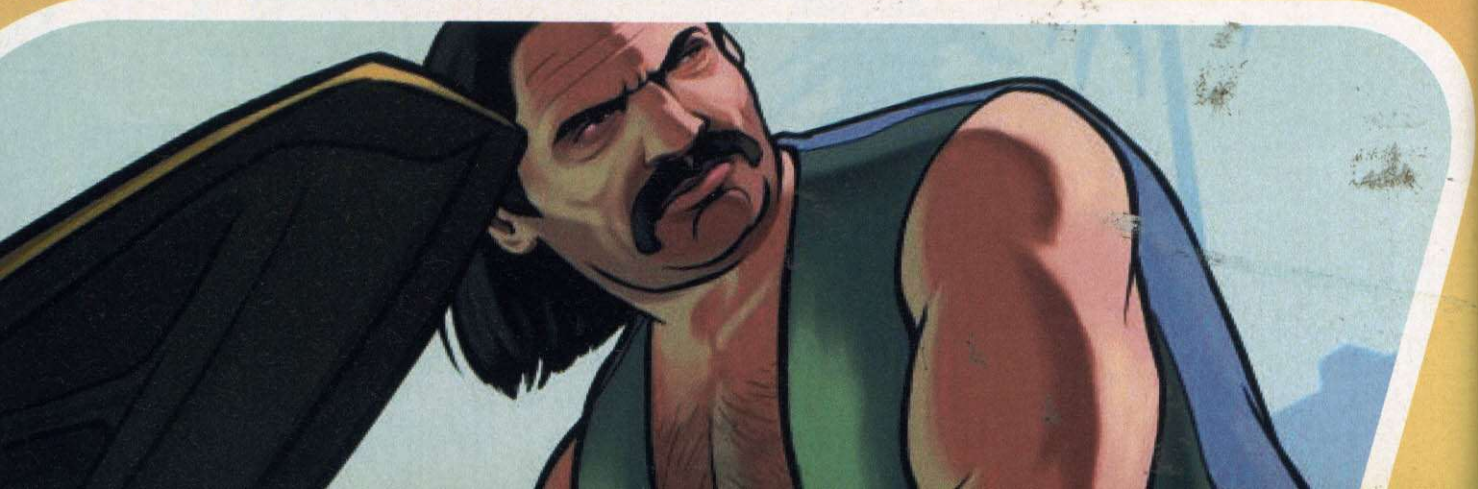
5. Reni Wassulmaier - 2ª Parte

The Colonel's Coke

Chegue à indicação e use o helicóptero para perseguir o barco de Gonzales. Você pode usar o botão ● para ativar as armas do seu veiculo ou apenas esperar que seus capangas façam o serviço. Mais à frente, destrua o helicóptero inimigo e continue atacando o barco de Gonzales.

Kill Phil

No hotel, pegue a limosine e dirija até seu objetivo. Mate todos os inimigos antes



que Phil morra.

Siga para o hotel, em direção ao sul, evitando os ataques inimigos e garantindo a segurança do artista.

Say Cheese

Suba no jet-ski e passe por quatro marcadores antes da primeira rampa. Lembre-se que o veiculo maritimo reage de maneira similar às motocicletas, por isso tome cuidado durante os saltos e mantenha a velocidade quando passar pelos próximos marcadores e rampas.

No final do percurso, assuma o controle do veiculo indicado e siga pilotando pelos marcadores da maneira mais radical e veloz que puder.

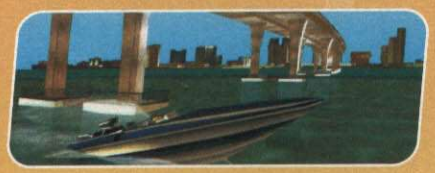
6. Gonzales

Homes On The Range

Prepare-se para uma partida de golfe. Use o botão ✖ para ativar a barra de força e pressione-o novamente para parar a barra na zona verde, visando acertar o alvo indicado na tela.

Para completar a missão você deve explodir o alvo antes de Gonzales. Depois da conclusão, o marcador de Lance reaparece no mapa.

Purple Haze



Vá até o novo marcador de Gonzales e dirija até o ponto indicado. Após as cenas, use o telefone e vá o mais rápido possível para o local marcado no mapa, pois o tempo é limitado.

Elimine os inimigos e recupere a van. Depois de levá-la ao destino final, o marcador de Reni Wassulmaier reaparece no mapa.

7. Lance Vance - 7ª Parte

Taking The Fall

Com o helicóptero, persiga com visão privilegiada os grupos de motoqueiros e acabe com eles. Lance atira apenas se o helicóptero estiver voando com estabilidade, por isso mantenha o medidor no alto.

Após a queda, elimine os bandidos em todos os andares para salvar seu querido irmão Lance mais uma vez.

White Lies

Suba no hovercraft e siga coletando todos os pacotes indicados com setas verdes, e que são lançados do helicóptero por Lance.

Parece simples, mas não é. Além dos pacotes desaparecerem em pouco tempo, você precisa coletar uma quantidade suficiente para encher o medidor. E ainda é necessário muita destreza para pilotar o veiculo mais instável do jogo.

Como recompensa, você pode comprar um hovercraft após o término da missão.

Where It Hurts Most

Voe até a marcação e mate os inimigos. Seja rápido e siga para os três pontos indicados em azul no mapa antes que Louise parta desta para melhor.

Depois de encontrá-la, leve-a para o hospital o mais rápido possível.

8. Reni Wassulmaier - 3ª Parte

Kill Phil - 2º Parte

Use o carro para fazer uma vistoria no estádio. Quando chegar ao local indicado, passe pelos cinco pontos amarelos e elimine todas as ameaças antes das 17:30h. Você pode utilizar a bicicleta que está encostada no muro para se locomover mais rapidamente.

No último ponto, um dos inimigos possui um cartão de acesso. Pegue o cartão depois de eliminá-lo, siga para o subterrâneo e mate todos os inimigos antes que o tempo se acabe.

Após a missão, o marcador de Ricardo Diaz surge no mapa.

9. Ricardo Diaz

Steal The Deal

Siga o seu alvo sem despertar a atenção e, ao chegar no porto, continue a perseguição com o jet-ski.

No local patrulhado, elimine os guardas e destrua os botes com reforços inimigos. Depois, entre no barco com a mercadoria roubada e volte à mansão de Ricardo Diaz.

The Exchange

Use a van para chegar até o local onde há um rifle sniper à sua disposição. Fique atento ao radar para conseguir eliminar com mais tranqüilidade os oito atiradores.

Quando os reforços chegarem, suba no caminhão e conduza-o até o destino, tomando cuidado com os vários inimigos que vêm em perseguição.

10. Gonzales - 2ª Parte

Farewell To Arms

Agora você controla a metralhadora do helicóptero. Elimine os inimigos que estão indicados em vermelho, e não deixe que eles destruam o caminhão de Gonzales, marcado em azul.

Quando chegar ao aeroporto, continue a eliminar os inimigos, evitando que eles invadam o local e protegendo o avião.

11. Armando & Diego Mendez - 2ª Parte

Burning Bridges

Pegue as armas ao lado do carro, mas seja rápido pois ele vai explodir. Suba na plataforma para pegar o colete e siga para o local indicado.

Elimine todos os inimigos e aproxime-se do marcador verde. Trave a mira e atire para acionar a válvula. Continue destruindo os inimigos e acionando as válvulas para salvar Lance mais uma vez, mas seja rápido pois a missão é cronometrada.

12. Lance Vance - 8ª Parte
Blitzkrieg Strike Again

Suas bases são atacadas novamente. Seus amigos vão ajudar, mas você terá que cuidar de três delas pessoalmente.

Só pra variar, elimine os inimigos dos três postos sob seu domínio antes que Lance seja morto por eles.

Após a missão os marcadores de Reni e Diaz aparecem no mapa.

Lost & Found

Siga para o hospital para pegar Louise. Suba no telhado e use o helicóptero para resgatar (adivinhe) Lance no local indicado.

Na praia, siga os três pontos vermelhos que indicam os barcos de Martinez. Aproxime-se dos alvos para que Lance atire nos inimigos. No final, chegue próximo ao barco maior para que Lance possa pular e pilotar para sua casa.

Agora basta levar Louise para a casa dela para finalizar a missão.

13. Reni Wassulmaier - 4ª Parte
So Long Schlong

Fique no local indicado e elimine os invasores antes que eles se aproximem do local onde Reni está conduzindo a cirurgia. Após o aviso por bip, suba no carro estacionado e siga para o local indicado antes que matem Reni.

Elimine os assassinos e leve Reni para o hospital. A cidade está infestada de inimigos, e se você não quiser ter muito trabalho, a melhor maneira de chegar ao destino é parando no posto policial para pegar o helicóptero.

14. Ricardo Diaz - 2ª Parte
Domo Arigato Domestoboto

Dirija até a mansão, suba no caminhão estacionado e controle o robô-câmera pela casa de Mendez.

Sempre que Mendez mandar, você deve executar as tarefas domésticas. Elas são aleatórias, porém simples: basta selecionar o braço robótico correto e seguir as indicações.

Apresse-se e conclua as missões o mais rápido possível para que, no intervalo entre uma tarefa e outra, você possa encontrar o cofre da mansão, no porão atrás da porta indicada com uma seta azul.

Fique de frente para o cofre e selecione o braço mecânico "Comms". Uma luz azul indica que o número está correto, mas no local errado. A luz verde indica que o número correto está na posição correta. Obviamente, seu "patrão" Mendez vai lhe interromper com frequência para que você cumpra mais tarefas domésticas, o que torna a missão um tanto quanto demorada.

Se estiver com pressa ou cansado de bancar o empregado cibernético, simplesmente use o código 8423. Depois, basta selecionar o isqueiro e tocar fogo em tudo.

15. Reni Wassulmaier - 5ª Parte
In The Air Tonight

Pegue o(a) novo(a) Reni no hospital e leve-o(a) para o aeroporto.

Em seguida, roube um helicóptero e evite o tráfego voando para o estadio. Fique atento para eliminar qualquer ameaça que surgir durante o show: os inimigos são indicados com setas vermelhas. Você deve acabar com todos antes que eles cortem os cinco cabos de sustentação do local e tudo venha abaixo.

16. Lance Vance - 9ª Parte
Light My Pyre

Vá para a casa de Lance e descubra que Louise foi novamente raptada. Pegue o veículo mais próximo e mate os inimigos indicados em vermelho para manter Lance, indicado em azul, vivo mais uma vez até chegar à mansão. Destrua toda a resistência para chegar à Armando Mendez.

O bandidão possui um lança-chamas, por isso fique esperto e pegue a energia e o colete que estão no canto da sala no momento em que mais precisar deles. Use sua melhor arma e fuzile Mendez.

17. Ricardo Diaz - 3ª Parte
Over The Top

Encontre-se com Phil no porto, entre no local indicado e siga para a base militar.

Você pode passar furtivamente por essa parte da missão, evitando os guardas e os pontos de iluminação, ou simplesmente pegar a sua melhor arma e brincar de Rambo. Siga pelos locais indicados e seja rápido para pegar o jipe e chegar ao helicóptero militar antes que o tempo se acabe.

Um tiroteio intenso tem início, por isso o melhor a fazer é levantar vôo logo e fugir para a mansão de Diaz.

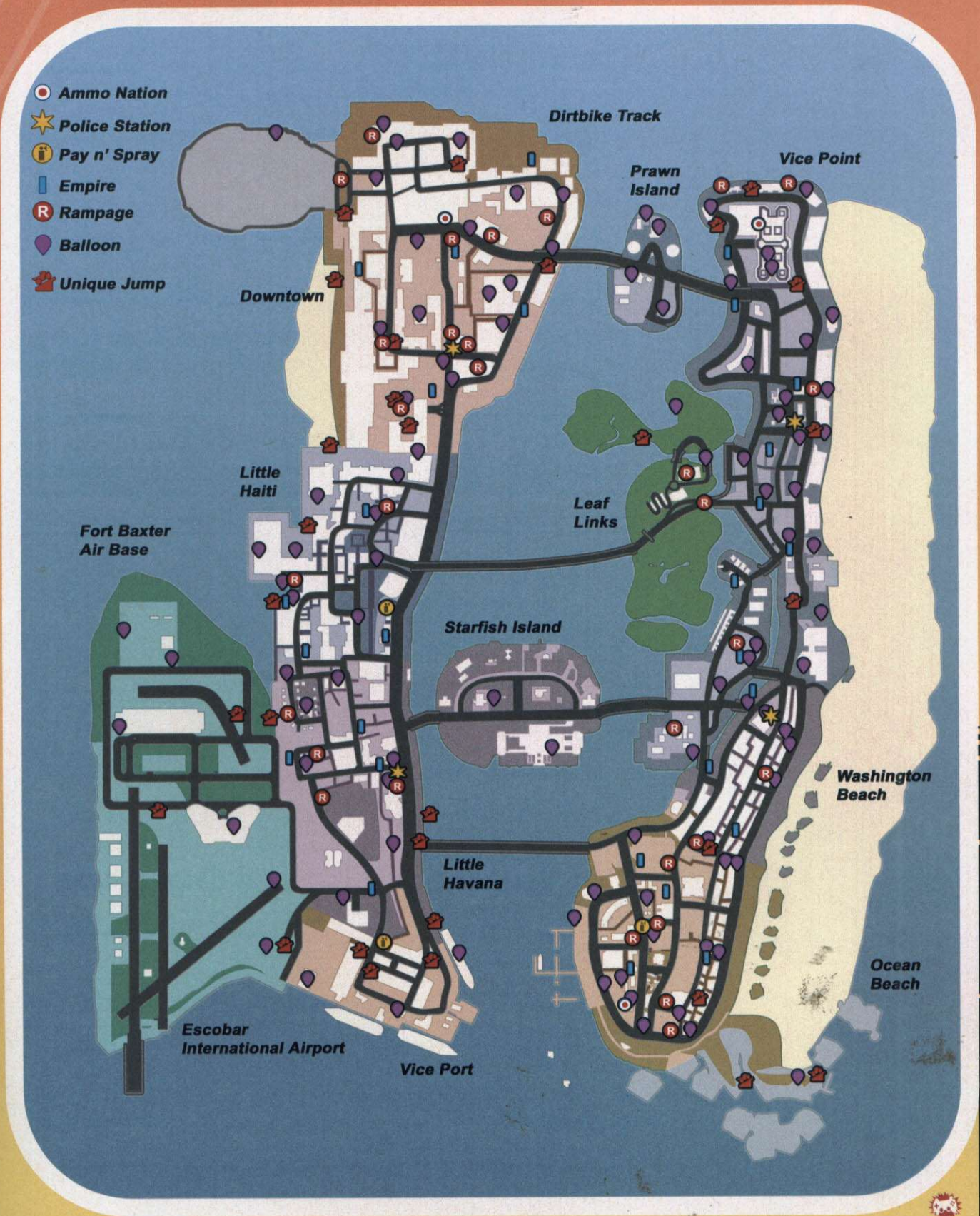
Last Stand

A última missão é uma das mais difíceis e trabalhosas, por isso é melhor estar preparado com as mais destruidoras armas que puder encontrar, além de colete para proteção contra a chuva de balas que você com toda a certeza enfrentará.

Voe até o local indicado e elimine todos os inimigos, que são muitos e surgem pelos quatro lados da construção. Após a queda, continue o massacre no telhado e passe pela porta indicada. Continue fazendo a limpa por todas as salas e seguindo as indicações. Pegue a armadura quando voltar ao andar superior e, depois que o helicóptero começar a atirar pela janela, proteja-se e espere pelos intervalos, quando será o momento certo de atacar. No primeiro intervalo, surgem inimigos; mas no intervalo seguinte você tem uma janela de tempo para atirar, de preferência com um lança-mísseis, no helicóptero. Repita o procedimento até destruí-lo.

Pegue o máximo de suprimentos possíveis e siga ao indicador para voltar ao teto. A última tarefa é mais simples do que o começo da missão, mas é bom não ficar vacilando: fuzile Diego e Martinez para concluir a história do jogo e se tornar novamente o rei do crime em *Grand Theft Auto*. Mandou bem, ladrão!

MAPA DE VICE CITY



NARUT

por Humberto Martinez

VERSÃO JAPONESA

O CARA É NINJA
O novo game Naruto mistura RPG, ação e muita pancadaria

Distribuidora: Bandai **Produtora:** Cavia **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** poderes iguais aos da TV
Ponto Fraco: as fases de proteger carroças são irritantes **Gráficos:** 7,5 **Som:** 6,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 7,0 **Desafio:** 7,0

NOTA **7,0**

Descubra a função das peças secretas e vença as missões ninja da aventura solo no novo game de Naruto do PlayStation 2

Enquanto o lançamento de *Narutimate Hero 3* não acontece no ocidente, nada melhor do que desvendar todos os segredos de *Naruto: Uzumaki Chronicles*, uma mistura de ação e RPG com o principal ninja da Vila da Folha Oculta. Naruto deve cumprir diversas missões ninjas, como por exemplo transporte de prisioneiros. Por mais diversas que elas sejam, o método para cumpri-las é sempre o mesmo: descendo a porrada. O objetivo do jogador é usar técnicas famosas do personagem, como Rasengan e Sexy no Jutsu, para espancar seus oponentes e criar combos que podem ultrapassar 100 hits facilmente. Ideal para quem curte uma boa pancadaria.

O UZUMAKI CHRONICLES

ESCOLA NINJA

Aprenda os macetes e domine as técnicas ninja para sobreviver aos combates

• **Saltos** - Há dois níveis de pulo para Naruto e ambos dependem da pressão exercida no botão ✖. Aperte levemente e o ninja dará um pulo baixo e ágil. Se quiser um pulo mais alto, porém um pouco mais desajeitado, pressione ✖ com força.

• **Kage Bunshin** - Dominar a técnica do clone de sombras de Naruto é essencial, principalmente para se safar quando os adversários atacarem em bando ou durante as chatas missões das carroças. Segure R1 para carregar a barra de ataques especiais e solte-a para criar seus clones, que atacarão os inimigos mais próximos ou qualquer alvo que você tiver selecionado com L1. Quanto mais você segurar R1, mais clones serão criados e mais tempo eles vão durar.

• **Dash** - É o movimento com o qual o personagem ganha velocidade extra durante a corrida e desliza. Esta habilidade é útil para desviar de um ataque repentino ou para ligar combos, quando você terminar de bater em um inimigo e quiser partir para cima de outro rapidamente. Para executar o Dash, aperte ✖, ✖ com Naruto em movimento.

• **Kawarimi** - Esta famosa técnica ninja consiste em desaparecer no momento do impacto de um ataque inimigo e deixar um tronco no seu lugar para surpreender o adversário. Aperte ✖ no exato momento do impacto para executar o Kawarimi e reaparecer nas costas do oponente, pronto para atacar. Aproveite que o adversário fica sem poder para se defender e comece um combo.

• **Travar Mira** - Apesar de ser livre para lutar de modo desenfreado e acertar qualquer um que passar na sua frente, o melhor é travar a mira em um inimigo antes de combatê-lo. Aperte L1 para travar a câmera de ataque no alvo mais próximo e você não o perderá de vista, aumentando muito suas chances de acertá-lo.

• **Sexy no Jutsu** - Naruto se transforma em uma loira nua e sensual para deixar seus inimigos abobalhados e sem ação. Aperte (não segure) R1 + R2 para executar a transformação e atordoar todos à sua volta. Esta técnica pode ser usada logo após o Kage Bunshin no Jutsu para que todos seus clones também se transformem e aumentem a área de impacto (variação conhecida como Haren no Jutsu).

• **Rasengan** - É a maior técnica de Naruto e consome chackra em sua execução. Segure R2 para carregar a barra de ataque especial e solte o botão para atacar com a poderosa bola de vento. Procure segurar R2 até a barra encher para conseguir muito mais poder destrutivo e prolongado para o Rasengan.

• **Kyuubi** - Quando é exposto a perigos extremos e sua vida está em risco, Naruto pode acessar o poder latente da Raposa de Nove Caudas para ficar invencível e muito poderoso por alguns instantes. Quando sua energia ficar muito baixa (menos de 50 pontos), o selo mágico será quebrado e aparecerá o comando ▲ + ●. Aperte estes dois botões juntos para liberar o poder monstruoso da Kyuubi. Nesta condição, sua barra de chackra vai encher sozinha e seus golpes ganharão muito mais força.

• **Itens Especiais** - Uma das novidades do game são as peças especiais, itens que podem ser equipados para liberar novas habilidades e fortalecem o jovem ninja. Após comprá-las no modo Upgrade, escolha a primeira opção da tela Peças Especiais e equipe-as nos receptáculos. Evolua no game para habilitar novas peças e receptáculos.

• **Upgrade** - Seus inimigos ficam mais fortes conforme você avança em sua jornada, por isso, é vital fortalecer Naruto. É preciso pagar para evoluir, então colete sempre o maior número de esferas laranjas ao destruir seus inimigos, pois esta é a moeda do game. Vá ao menu de pause, entre na opção Upgrade e clique na primeira alternativa para aumentar sua barra de energia, na segunda para aumentar seu chackra ou na terceira para comprar peças especiais.

• **Auxiliares** - Em algumas partes do game, você pode escolher personagens auxiliares para ajudá-lo. Quando o auxiliar estiver disponível, a ilustração de seu rosto aparecerá sob sua barra de chackra com a mensagem "OK". Aperte L2 para controlar seu auxiliar, que ficará disponível por alguns segundos, enquanto seu chackra durar. Conheça agora todos os personagens auxiliares e suas técnicas:

Uchiha Sasuke
R1: Katon: Housenka no Jutsu
R2: Chidori

Nara Shikamaru
R1: Trap Kunai
R2: Kagemane no Jutsu

Akimichi Chouji
R1: Nikudan Sensha
R2: Bubun Baika no Jutsu

Hyuuga Neji
R1: Hakkesou Kaiten
R2: Hakkesou Rokujyuuyon Shou

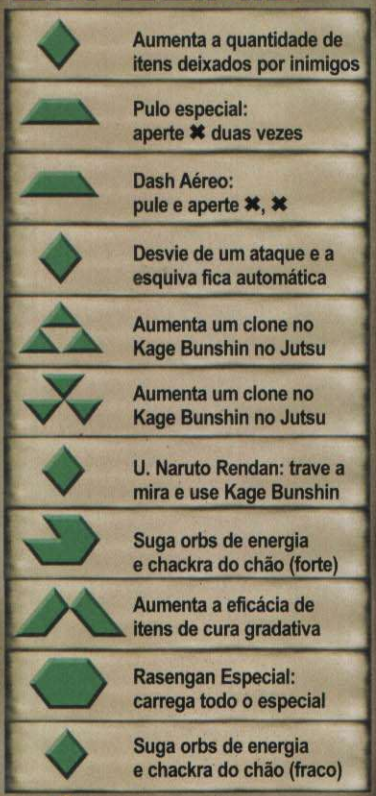
Hatake Kakashi
R1: Sennen Goroshi
R2: Chidori

Gaara
R1: Suna bunshin no Jutsu
R2: Sabaku Kyuu

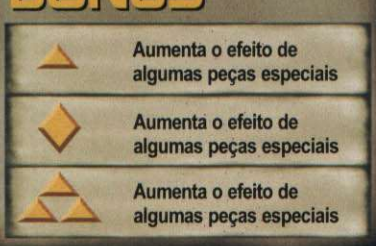
PEÇAS ESPECIAIS

Após entrar no menu referente às peças especiais, escolha a primeira opção e comece a encaixar suas peças no receptáculo. Use L1 e R1 para girá-las e encontrar formas mais econômicas de encaixá-las. Quando elas já estiverem devidamente encaixadas, aperte START para sair.
Confira agora a função de cada uma das peças especiais disponíveis no game e equipe-as de forma equilibrada.

ESPECIAIS

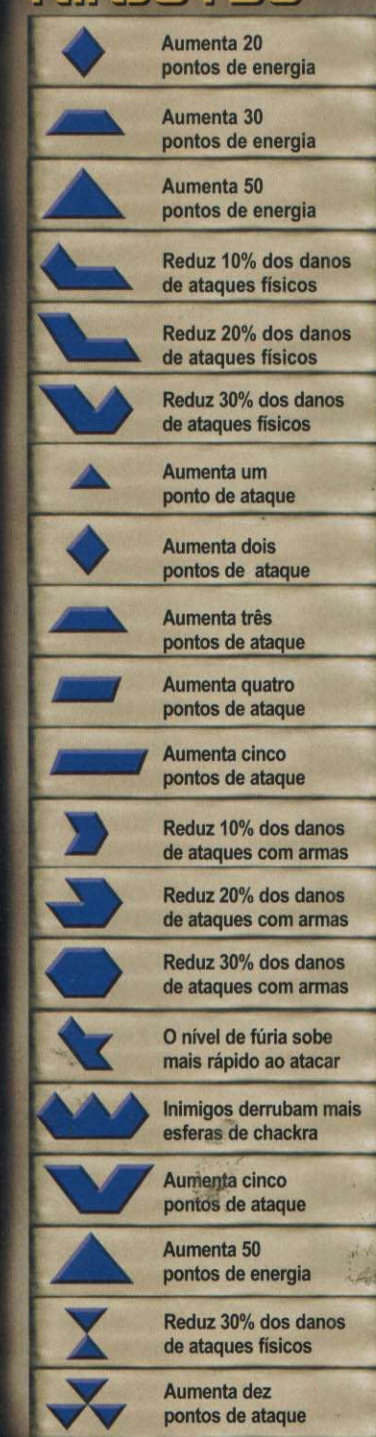


BÔNUS



CORPO

NINJUTSU



ROTEIRO DAS MISSÕES

Descubra em nosso passo-a-passo os segredos para cumprir todas as missões

Treino Opcional

Assista à fantástica abertura em CG do game e espere Naruto conversar com Tsunade, a nova líder de Konoha.
Fale com Kakashi e duas opções surgirão na tela: participar do treino ou seguir para a próxima etapa.

Veja a seguir como concluir o treino:

01. Pulo normal (✖). Pulo alto (aperte ✖ com força). Dash (corra e aperte ✖, ✖).
02. Trave a mira (L1). Use o analógico para cercar o oponente. Solte L1.
03. Aplique um combo básico, porém bastante eficaz: ■, ■, ■, ■.
04. Ataque com a seqüência ▲ + ▲.
05. Execute o combo ■, ■, ■, ■, ▲. Aperte ▲ quando o inimigo estiver no ar, durante o final do combo.
06. Execute um combo básico e, simultaneamente, segure R1. Solte o botão antes do final do combo para criar clones e ampliar o combo.
07. Kage Bunshin no Jutsu: segure R1 até encher a barra e solte para criar diversos clones de Naruto.
08. Rasengan: segure L1 para travar a mira no inimigo, segure R2 para carregar a barra de especial e, em seguida, solte para arrasar o Rasengan.
09. Sexy no Jutsu: aperte R1 + R2 rapidamente para aplicar o Sexy no Jutsu.
10. Aperte START para acessar o menu de opções e escolha itens (primeira alternativa). Abra a segunda opção e confirme com ● para equipar suas kunais. Aperte START para voltar à ação. Segure L1 para mirar no adversário e arremesse com ●.
11. Detone o ninja e colete as esferas de chackra e pontos espalhados.
12. Aperte START para abrir o menu de pause e entre na quarta alternativa. Escolha a primeira opção duas vezes para mover uma peça especial e coloque-a dentro do recipiente. Com R1 ou L1, é possível girar a peça. Aperte ✖ para sair e detone seus inimigos com combos que usem os botões ■ e ▲.
13. Execute um Kawarimi no Jutsu.
14. Aperte L2 para trocar Naruto por Sasuke e use R2 para aplicar o Chidori.
15. Espere o indicador especial piscar os comandos ▲ + ● e aperte-os.

De Volta à Konoha

Escolha a primeira opção e fale com Tsunade para receber a primeira missão. Clique na missão e escolha a opção da esquerda para aceitá-la. Vá ao mapa.

Missão 01, Nível D

Sua missão é transportar uma carroça até o ponto vermelho indicado pelo mapa em menos de quatro minutos. Proteja sempre a carroça dos ninjas ladrões e distribua porradas. Após fazer a entrega, você voltará para Konoha. Aperte START e escolha a terceira opção para melhorar alguns atributos de Naruto.

MAPA DO MUNDO

Missão 02, Rank D

Sua nova missão é espalhar panfletos da loja de Karin. Vá ao mapa e participe de mais de seis batalhas. Destrua todos seus inimigos e Naruto distribuirá os panfletos. Volte à Konoha e escolha a primeira opção para conversar com Sakura.
Clique na primeira alternativa para falar com Karin e finalizar a missão. Se esta opção não aparecer, volte ao mapa e distribua mais panfletos.

Missão 03, Rank C

Vá ao ponto vermelho no mapa para bater papo. Siga para o próximo ponto e fale com a garota. No próximo passo você encontrará Chouji, que ficará habilitado como personagem auxiliar. Siga pela nova rota e use Chouji para combater as mulheres-ninja nas próximas telas. Procure a enorme rocha que está bloqueando o caminho, troque para Chouji e use a técnica do Tanque de Carne (R1) para destrui-la. Aperte ■ para coletar as flores. Chouji vai tentar roubá-lo e você terá de enfrentá-lo. Desvie de seus ataques e acerte-o enquanto ele tenta se recuperar. Ataque de longe com kunais e use seu Kage Bunshin no Jutsu. Quando ele jogar bombas, use o dash para alcançá-lo e detone com combos. Use Kiuubi ou Rasengan para vencê-lo.

Missão 04, Rank C

Fale com Tsunade e aceite uma nova missão. Clique na primeira opção do menu de Konoha para acessar uma tela inédita e selecione Chouji como seu personagem auxiliar. Vá ao mapa proteger uma carroça de entrega. Você tem 2min30s para chegar ao ponto vermelho com a carroça inteira. Os inimigos são rápidos e a melhor forma para acabar com eles é usar o ataque Tanque de Carne de Chouji e acertá-los em seqüência. Entre um ponto e outro do mapa, use seus itens para recuperar o chackra de Chouji.

Missão 05, Rank C

Não há como usar personagem auxiliar nesta missão. Vá ao novo ponto vermelho do mapa para encontrar Hiruga e Konohomaru. Sua missão é proteger o garoto e encontrar os 12 selos espalhados pelo cenário. Há selos colados nos rochedos, árvores e alguns no chão. Faça a coleta em menos de quatro minutos. Após pegar todos os selos, corra para a passagem no início da fase para encontrar Neji e enfrentá-lo.
A estratégia de combate mais eficaz contra ele é manter distância e usar armas especiais de arremesso. Quando ele se aproximar, ataque com o Rasengan. Se preferir poupar seus itens, concentre sua mira no inimigo, esquive-se de suas investidas e acerte-o com combos.

Treino com Kakashi

De volta ao mapa, você verá novos pontos de indicação: a bola vermelha é seu destino; mas antes você pode encarar um jogo da memória com Konohamaru no ponto amarelo ou uma batalha desafiante no ponto de interrogação.
Após falar com Kakashi, vá ao novo cenário para lutar contra seus amigos.

Luta 01. Naruto e Shikamaru contra Sasuke e Chouji: foque sua atenção em Sasuke. Use armas de arremesso, acerte-o com o Rasengan e aproveite a técnica de controle das sombras de Shikamaru.

Luta 02. Naruto e Chouji contra Shikamaru e Sasuke: fique esperto com as áreas vermelhas no chão para não ser vítima das minas terrestres de Shikamaru. Use o poder de Kyuubi.

Gaara do Deserto

Volte à sua vila para encontrar Gaara, o novo líder da Vila da Areia Oculta. Fale com Tsunade e vá ao ponto vermelho. Na batalha contra Chouji, use o Rasengan e armas de arremesso. Shikamaru o desafia também para outro combate: não dê tempo para que o ninja crie suas minas terrestres, mantenha a proximidade e destrua com combos. O próximo passo é lutar contra Gaara. Fuja dos clones de areia e acerte-o com o Rasengan. Fuja das palmas de areia que saem do chão ou você ficará tonto. Use o poder de Kyuubi e acerte o inimigo com combos seguidos.

Missão 06, Rank D

Entre na opção Peças Especiais e compre a técnica especial Naruto Rendan. Encontre Kakashi no ponto vermelho para deixá-lo como personagem auxiliar.
Siga os pontos indicados pelo mapa para coletar as bonecas de Tsunade. Use o Chidori de Kakashi (R2) para destruir seus inimigos facilmente.

Missão 07, Rank C

Após aceitar a missão, clique na primeira opção e escolha dois auxiliares. Vá ao ponto vermelho buscar a carroça e conte com a ajuda de seus auxiliares para levá-la até Konoha.

Missão 08, Rank D

Aventure-se pelo mapa e entre em pelo menos sete batalhas para destruir ninjas

■ **EQUIPAMENTO**
Seu personagem pode ficar mais forte com os itens certos

inimigos e distribuir panfletos da loja de Karin. Volte à Konoha e fale com Rock Lee. Vá à loja conversar com a garota e receber os prêmios por ajudar mais uma vez.

Missão 09, Rank B

Derrote os ninjas no ponto indicado. Contra Sasuke, ataque de longe com armas de arremesso e ative o poder de Kyuubi para conseguir usar diversos Rasengans em seqüência.

Missão 10, Rank D

Aceite a missão e escolha seus auxiliares. Vá ao ponto indicado e depois desça até a montanha para enfrentar um macaco branco e seus asseclas. Use a técnica Hakkesou Rokujyuuyon Shou (R2) de Neji para acabar com o chefão. Volte à vila para entregar o item especial.

Missão 11, Rank B

Fale com Jiraya e siga pela nova rota. Abuse do Rasengan e Kage Bunshin no Jutsu para derrotar o ninja.

Jiraya

Vá até o ponto vermelho e use a mesma estratégia para derrotar Shikamaru. Derrote rapidamente seus inimigos antes que o prazo de dois minutos se esgote. Fale com Jiraya, volte à cidade anterior e converse com seus amigos.

O Poder de Kisame

Seu objetivo está no ponto vermelho do mapa, mas antes há três minigames que você pode jogar, todos indicados por pontos amarelos. São eles:

- **Norte de Konoha:** destrua o máximo de inimigos que conseguir dentro do limite de tempo.
- **Oeste de Konoha:** jogo da memória com jutsus.
- **Montanha ao sul:** jogo de cassino com o macaco branco.

Quando quiser continuar sua jornada, vá ao ponto vermelho e fale com Sakura. Encontre Chouji e suba pela nova rota até o templo para encontrar Akamaru, o cachorro de Kiba. Suba até a trilha para continuar na pista do cão. Tome cuidado com as armadilhas de urso na mata.
Logo após encontrar Kiba, Naruto entra em um labirinto mágico. A única forma de prosseguir é prestando muita atenção na sombra dos pilares: apenas uma das sombras aponta para um lado diferente das demais, representando o caminho correto. Use esta indicação para fugir do labirinto. Salve seu progresso no pergaminho e fique esperto com as sombras para saber onde as rochas vão cair. Siga pela trilha para enfrentar Kisame. Combos são mais eficazes do que o Rasengan nesta batalha. Use o poder de Kyuubi e ataque com combos extensos. Não desperdice forças lutando contra os clones de Kisame e arremesse kunais para destruí-los. Quando Kisame preparar a magia, corra e use o dash. Repita o processo no segundo round e ataque com o Chidori de Sasuke.

Missão 12, Rank C

Leve a carroça em segurança até o ponto indicado no mapa.

Procurando Sasuke

Em Konoha, escolha a primeira opção para falar com Sakura. Suba ao ponto indicado pelo mapa para encontrar Sasuke e enfrentá-lo. Use a mesma estratégia da última batalha para derrotá-lo.
Use o poder de Kyuubi antes de finalizar a luta para assistir a um CG secreto e enfrentar Sasuke dominado pelo selo amaldiçoado de Orochimaru.

Missão 13, Rank C

Vá até a cidade indicada. Sua meta é proteger os dois portões dos ataques inimigos. Abuse dos clones de Naruto e use também a técnica de controle das sombras de Shikamaru para dominar diversos inimigos ao mesmo tempo.

Missão 14, Rank C

Escolha dois auxiliares e transporte uma carroça cheia de óleo até a vila indicada. Use os clones de Naruto ou a técnica Hakkesou Kaiten de Neji para manter os inimigos afastados.

Missão 15, Rank C

Vá ao ponto indicado encontrar-se com Kiba. Sua meta é conduzir um prisioneiro até Konoha. Use o Kage Bunshin no Jutsu e recupere sempre seu chakra para manter a tela cheia de clones. Equipe algumas peças especiais que turbinem sua barra de chackra para agüentar os pesados ataques.

Missão 16, Rank A

A rota para a Vila da Areia Oculta está aberta - vá até lá falar com Gaara. Prossiga ao próximo templo e fale com Jiraya. Seu objetivo é se infiltrar na base inimiga e destruir todos no caminho. No final, há uma placa com o símbolo de Konoha: pule sobre os barris ao lado e vá pelo telhado até encontrar uma porta para entrar na fábrica. Quando Shikamaru derrubar a caixa, suba e escale os caixotes. Pule sobre as caixas suspensas até chegar à plataforma no canto. Destrua as bestas e saia pela janela.
Após encontrar Kisame, siga o bandido e acabe com os ninjas no caminho. Derrube os biombos para encontrar as passagens secretas e suba pelas escadas. No sotão, há barricadas com bestas: use o Rasengan para destruí-las rapidamente. Salve seu progresso no pergaminho e prepare-se para enfrentar Kisame. Repita o mesmo processo para vencê-lo. Após a animação, você terá que enfrentar uma réplica de Naruto em um mundo de ilusões de Itachi. O ponto fraco do seu oponente é o Kage Bunshin no Jutsu.

Missão Extra

Suba ao novo ponto no mapa. Vá com Hinata aos pontos indicados para encontrar um local suspeito. Um ninja monstruoso surgirá para enfrentá-lo.
Fuja dos poderes elétricos com seu dash e não ataque diretamente. Procure ficar longe usando seus clones e o Rasengan.

Missão 17, Rank B

Mais uma vez, você terá de defender duas portas dos ataques de ninjas.
Leve Chouji e Shikamaru como seus personagens auxiliares e use suas técnicas ninja para facilitar.

Missão 18, Rank D

Na próxima parada, você vai encontrar Neji e entrar em uma caverna. Contorne e pule a ponte quebrada. Chegando à área alagada, vá pela esquerda para encontrar um Save Point. Acione o mecanismo ao lado para drenar a água. Desça e acabe com os ninjas para abrir o portal. Adiante, você terá de enfrentar dois gafanhotos enormes. Use o Hakkesou Rokujyuuyon Shou (R2) de Neji para vencer sem problemas.

Missão 19, Rank B

Mais uma missão de transportar prisioneiros até Konoha. Abuse do ataque giratório de Neji para proteger a carroça.

Missão 20, Rank C

Escolha dois auxiliares. Entre na loja para conversar com Konohamaru e vá ao ponto indicado. Entre na mina e detone os ninjas da Vila do Som. Ao chegar a uma bifurcação, siga pela direita para encontrar um baú e depois prossiga pela esquerda. Acabe com todos os ninjas na área central e assista à animação.
A caverna começa a desmoronar e você tem apenas cinco minutos para fugir: use o Rasengan duas ou três vezes na área oval da parede para descobrir uma rota secreta de fuga. Siga sempre pela esquerda para voltar ao início da fase e encontrar um baú; depois, volte sempre pela esquerda para chegar ao local onde há um carrinho de fuga.
Pilotando o carrinho, bata nas travas para abrir caminho. No final, você vai ficar preso em uma área circular: deixe todas as alavancas com a parte amarela para baixo a fim de direcionar os trilhos para a saída.

Missão 21, Rank D

Vá com Neji ao novo ponto no mapa para entrar em uma vila contaminada por gás venenoso. Pule sobre as caixas, suba no telhado mais baixo e entre na varanda. Chegando à escadaria, quebre a parede ao lado e pule a janela. Detone mais um punhado de ninjas no próximo quintal e suba pelas caixas no canto até a varanda.
Siga por janelas e biombos até o Save Point. Pule no telhado e prepare-se para enfrentar a versão possuída de Gaara. Repita o processo do primeiro confronto. A técnica Hakkesou Rokujyuuyon Shou de Neji é bastante eficaz. Após vencê-lo, Kabuto, o ninja traidor, dá as caras. Use a Hakkesou Rokujyuuyon Shou de Neji novamente e evite gastar seus poderes quando Kabuto entrar na terra ou contra os ninjas que ele convoca.

Missão Final

Vá até o novo ponto do mapa. Após encontrar Kabuto, siga pela esquerda. Chegando à área fechada, suba pela rampa e destrua as bestas - atrás delas há um baú, pegue o item dentro dele. Caia na área na frente das bestas e suba pela rampa à esquerda. À direita, há uma barreira: destrua-a e desça na área onde há um baú para assistir a uma animação com Neji. Em seguida, repita o caminho para encontrar o baú. De volta à rampa, suba até encontrar mais três bestas. Destrua-as com kunais explosivas ou bombas. Para saltar pelas plataformas até a próxima passagem, pule e use o Rasengan no ar para conseguir um dash aéreo. Adiante, há um save point e Gaara, um ninja gigantesco que você terá de enfrentar, além de outros ninjas menores. Antes de lutar contra o ninja gigante, derrube os pilares que flutuam ao redor da arena, pois eles recuperam a energia do monstro.
Acabe primeiro com o ninja gigante usando Rasengan e sempre mantenha distância de seus ataques. Use kunais especiais contra ele sem dó.
Contra Kabuto, ataque sem parar, pois o vilão aproveita qualquer brecha para usar suas magias de cura. Ataque com Rasengan e deixe-se possuir pela força negra de Kyuubi. O chidori de Sasuke é extremamente eficiente contra Kabuto. Não dê muita atenção aos ninjas menores e prossiga até vencer.
Antes de continuar, Karin vai aparecer para conversar. Você pode comprar alguns itens diretamente com ela antes de seguir para a batalha final. Siga pelo caminho da direita para encontrar Orochimaru. O vilão é muito rápido e se teletransporta o tempo todo, por isso, é inútil tentar focar a mira nele.
Acerte-o com clones e combos. Use o Kawarimi no Jutsu para escapar dos combos do vilão e contra-ataque de imediato. Quando ele usar a magia de vento, corra. No segundo round contra Orochimaru, seja mais agressivo e use a técnica do Caixão do Deserto de Gaara (R2) para causar ferimentos graves no inimigo e curtir o merecido final do game.

■ **PODERES**
O game tem magias iguais ao desenho

SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRA...

Qualidade
Nota Fiscal
Procedência

Oficina Própria
11 ANOS no mercado
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

PS2 SLIM

APENAS
6 x R$ 147,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 750,00
(PARA PAGAMENTO À VISTA)

APENAS
6 x R$ 133,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 680,00
(PARA PAGAMENTOS À VISTA)

MODELO 75001

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!
SEDEX

Promoção 1
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 01 Bolsa
- 01 Suporte Vertical
- 01 Porta CD
- 05 BRINDES

Promoção 2
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 03 BRINDES

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB

APENAS
R$110,00
À VISTA

Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em **12x**. Aceitamos todos os cartões.
Para conhecer essas e outras promoções acesse **www.fratellogames.com.br**

Assistência técnica especializada desde 1995!

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

Visite uma de nossas lojas GAMES e INFORMATICA
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092
Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - 2º andar loja 208 -
Fone: (011) 3361-2783

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques.
As promoções serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

CAIXAS DE SOM MOD. XPS 2.140 E XPS 2.160

Design arrojado e som de qualidade para tirar maior proveito dos jogos

por Leandro Rodrigues
Fotos: Nelson Alves Jr.

As televisões não param de evoluir. Os consoles, e principalmente os jogos, também não. Mas de nada adianta acompanhar todas essas evoluções se você não possuir um bom equipamento de som para fazer jus aos jogos mais modernos.

Para quem não quer ficar parado no tempo e não está disposto a gastar muita grana, a Hercules está colocando no mercado uma linha de auto-falantes que proporciona um ótimo som. E o que é mais importante: com um tremendo custo-benefício.

Tivemos a oportunidade de testar os modelos XPS 2.140 e XPS 2.160, que estão sendo distribuídos oficialmente pela JP Tech aqui no Brasil. O primeiro modelo conta com um conjunto de três alto-falantes com potência total de 40 watts; e o segundo tem 60 watts de potência.

Ambos possuem três caixas de som: um subwoofer de madeira (20 watts no modelo XPS 2.140 e XPS 2.160) e duas caixas blindadas (10 watts no modelo XPS 2.140 e 15 watts no modelo XPS 2.160).

O som é muito potente e torna a jogatina muito mais prazerosa, principalmente em games de tiro que tenham muitas explosões. Pela potência do som fica difícil acreditar que o conjunto todo seja tão leve, ainda mais se levarmos em consideração que o subwoofer é todo feito de madeira.

Apesar de ser um pouco menos potente, o modelo XPS 2.140 foi eleito o preferido pela equipe da **Dicas & Truques para PlayStation**. Seu visual é mais moderno, com traços menos arredondados do que o modelo 2.160.

Todos os conjuntos são originalmente fabricados para funcionar em 220 volts, voltagem utilizada em poucos lugares do Brasil. Para sanar esse problema, a JP Tech fez o favor de incluir um conversor de voltagem no pacote que modifica o conjunto para 110 volts.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Hercules
Onde Encontrar: JP tech
http://www.jptechstyle.com.br
Preço: R$ 345,00 (XPS 2.140) e R$ 415,00 (XPS 2.160)
Ponto Forte: compacto e muito potente
Ponto Fraco: não é 110 volts (mas há um conversor que acompanha o aparelho)
Nota: 8,0

Características
- Compatível com todos os videogames
- Acompanha cabos para ligação em diferentes aparelhos
- Acompanha conversor de voltagem
- Garantia de um ano

INFERNIZANDO A VIZINHANÇA
Os alto falantes da Hercules funcionam com todos os videogames e melhoram a experiência de jogo elevando o som ao máximo

XBOX 360 www.bobscrazy.com.br PLAYSTATION 3

Rua Florêncio de Abreu, 74 - BOX 47/50 - Tel:3313-3708 - Centro - SP Próximo ao Metrô São Bento

por Leandro Rodrigues

GUIA DE CONSUMO PARA GAMERS

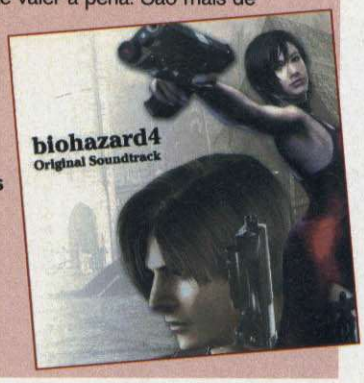
Ótimas sugestões para quem preza a qualidade de imagem e também para quem curte jogos clássicos que marcaram época

RESIDENT EVIL 4: SOUNDTRACK BOOK

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Rockstar
Preço médio: R$ 139,00
Onde comprar: www.jptech.com.br

Tudo bem que *Resident Evil 4* já não é nenhuma novidade, mas quem curtiu a trilha sonora do jogo já pode se animar com o mais novo lançamento da Capcom: um livro acompanhado de dois CDs, com as músicas da obra.

E apesar de o livro em si já ser um prato cheio (48 páginascom imagens do jogo e comentários dos produtores) o par de CDs é o que faz o pacote valer a pena. São mais de 60 faixas, e o bacana é que antes de cada uma há um comentário contando a história por trás dela.



CARACTERÍSTICAS:
- **Livro colorido de 48 páginas**
- **2 CDs com a trilha sonora completa do jogo**
- **Dezenas de comentários dos produtores**

FACEPLATE / PROTETOR DE TELA

Chega de arranhões e sujeira: a capa de proteção feita especialmente para o PSP, quando acoplada ao portátil, evita que qualquer substância entre em contato com o aparelho.

Devido à suas aberturas bem posicionadas, os controles e o direcional continuam livres, permitindo que a diversão continue.

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Intec
Preço médio: US$ 8,00
Onde comprar: www.amazon.com

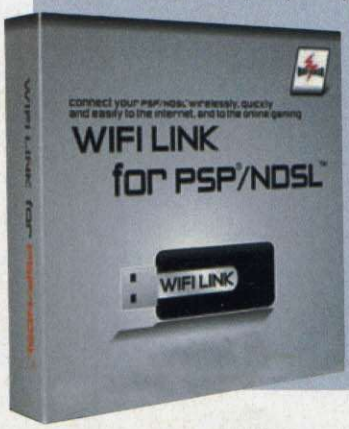
CARACTERÍSTICAS:
- **Encaixe perfeito no PSP**
- **Transparência total não atrapalha o jogo**

WI-FI LINK

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Mayflash
Preço médio: US$ 29,00
Onde comprar: www.play-asia.com

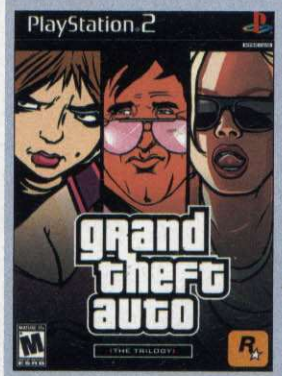
Conexão sem fio é vital para os donos de PSP pois permite acesso à jogatina online. Portanto, este adaptador é uma ótima pedida para quem busca rapidez sem complicação.

Com design diferenciado e a promessa de uma performance cerca de cinco vezes mais rápida que os concorrentes, o WiFi Link da Mayflash funciona normalmente sem qualquer tipo de fio: basta conectá-lo à porta USB de um PC para que PSP reconheça a conexão imediatamente. Ai é só escolher um jogo com modos online e cair na disputa com o mundo todo.



CARACTERÍSTICAS:
- **Design diferenciado**
- **Transmissão de dados cerca de cinco vezes mais rapida que os modelos tradicionais**

GRAND THEFT AUTO: THE TRILOGY



Nunca é tarde para apreciar alguns dos maiores sucessos do PlayStation 2. Os três episódios da série *Grand Theft Auto* que sairam para o console são alguns dos games mais jogados no planeta, e agora estão disponiveis pela primeira vez em um único DVD. Vai sobrar bala pra todo lado dentro do seu PS2.

Trazido oficialmente pela JP Tech, o pacote com a trilogia conta com *GTA 3, GTA Vice City* e *GTA San Andreas.*

CARACTERÍSTICAS:
- **Reúne a clássica trilogia do PS2 no mesmo pacote**
- **Três jogos gigantescos pelo preço de um**

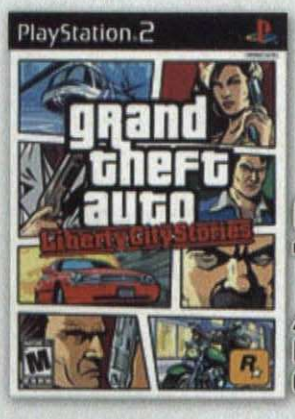
FICHA TÉCNICA
Fabricante: Rockstar
Preço médio: R$ 139,00
Onde comprar: www.jptech.com.br

Netunia
.com.br

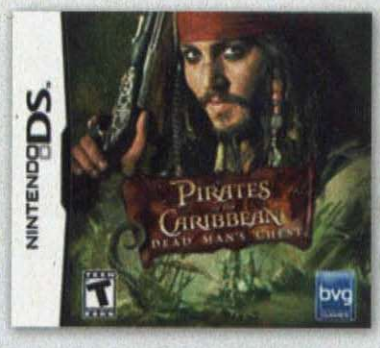
OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS

DEAD RISING

FIFA WORLD CUP 2006



GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITYSTORIES



PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

por Julio Wecchi

Fases extras, itens exclusivos, superpoderes... cada jogo possui um segredo. Mas não se preocupe: a D&T conta todos eles para você

■ SE ELA DANÇA
Libere as músicas extras de *Dance Dance Revolution*

B

BIONICLE
PS2

Fases Kopaka e Onua finalizadas: use a senha VJBJBB.

D

DANCE DANCE REVOLUTION SUPERNOVA
PS2

– Sons extras
Aprenda a liberar as canções secretas dos últimos estágios:
Fascination Eternal Love Mix: complete o The Last Diamond Ex Showdown.
Fascination Maxx: detone o The Last EX Showdown.
Max 300 Super Max-Me-Mix, Chaos & Healing-D-Vision: termine o Nitro EX Showdown.

■ DRAGÃO HOBBIT Elijah Wood dubla Spyro

DEF JAM: FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER
PSP

Senhas Apelonas
Entre em Extras, no menu principal, depois em Cheats e digite um dos códigos abaixo:
– Pontos fáceis
100 pontos: REALSTUFF, GOUNDRGRND, THEEMCEE, BULLETPROOF ou DASTREETS
200 pontos: REAL STYLE, SUPER FREAK ou DRAGONHOUSE
300 pontos: NEWYORKCIT
– Músicas secretas
After Hours (Nyne): LOYALTY
Anything Goes (C-N-N): MILITAIN
Blindside (Baxter): CHOPPER
Bust (Outkast): BIGBOI
Comp (Comp): CHOCOCITY
Dragon House (Chiang): AKIRA
Get it Now (Bless): PLATINUMB
Koto (Chiang): GHOSTSHELL
Lil Bro (Ric-A-Che): GONBETRUBL
Man Up (Sticky Fingaz): KIRKJONES
Move! (Public Enemy): RESPECT
Original Gangster (Ice T): POWER
Poppa Large (Ultramagnetic MC's): ULTRAMAG
Sieze the day (Bless): SIEZE
Take a look at my life (Fat Joe): CARTAGENA
Walk with Me (Joe Budden): PUMP

DRAGON QUEST & FINAL FANTASY IN ITADAKI STREET PORTABLE
PSP

– Modos secretos
Descubra como liberar cada um dos modos extras na raça:
Cure Course: detone o Homila.
Meteor Course e Metal Queen Cup: termine o Mina Dane.
Ita Star Final: vença o Meteor Curse.
Mina Dane Course: acabe o Cure Course
Ultima Course: detone o Meteor.
S Rank Cup: termine o Ultima Course.

L

LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING, THE
PS2

Vídeo de Elijah Wood: basta completar o game em qualquer dificuldade. O vídeo aparece em Extras, no menu principal. Para quem não sabe, é o ator Elijah Wood, o Frodo da trilogia *O Senhor dos Anéis*, que faz a voz de Spyro.

M

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE
PS2

– Trapaças heróicas
Faça uma das combinações abaixo e depois pressione START para usar os truques:
– No Comic Book
Missão The Courses: ↑, →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓
– No menu Team
$300.000: ↑, ↑, ↑, ←, →, ← START, ← START, ← START
100.000 pontos: ↑, ↑, ↑, ←, →, ←
Level 99: ↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →
– No menu Review
Todas as animações: ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑
Todos os quadrinhos: ←, →, →, ←, ↑, ↑, →
Todas as imagens: ↓, ↓, ↓, →, →, ←, ↓
Todos os papéis de parede: ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↓
– No menu principal
Todos os Códigos dos personagens: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, START
Todas as roupas: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, START
Todos os poderes: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, START
– Durante o jogo
Modo invencível: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →
Supervelocidade: ↑, ←, ↑, →, ↓, →
Touch of Death: ←, →, ↓, ↓, →, ←
Dare Devil: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, START
Silver Surfer: ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↓, ←, START
– Times explosivos
Quando certos heróis são controlados ao mesmo tempo, um bônus é liberado. Confira todos eles:
Agents of Shield: Captain America, Nick Fury, Spider-Woman e Wolverine
Agile Warriors (+ 10% na redução de custom de energia): Spiderman, Daredevil, Elektra e Deadpool
Air Force (+ 15% de vida): Ms Marvel, Iron Man, Spiderwoman, Thor e outros heróis que não podem voar.
Identidades trocadas: Iron Man como War Machine, Ghost Rider com Phantom Rider, Spider-Woman como Julia Carpenter, Ms. Marvel com Sharon Ventura, Thor com Beta Ray Bill.
Assassins (+ 60% de escudo): Wolverine, Elektra, Deadpool e Blade.
Avengers: Captain America, Iron Man, Ms. Marvel como Warbird, Spider-Woman e Thor.
Bad to the Bone: Blade, Ghost Rider, Luke Cage e Wolverine.

■ UNIÃO Heróis Marvel juntos contra o crime

Bruisers (+ 15 de Striking): Ms. Marvel, Luke Cage, Thing e Captain America.
Classic Avengers (+ 5% de dano): Capt. America, Iron Man, Thor e Ms. Marvel.
Dark Past: Blade, Elektra, Ghost Rider e Spider-Woman.
Defenders: Dr. Strange, Iceman, Luke Cage e Silver Surfer.
Double Date: Black Panther, Invisible Woman, Mr. Fantastic e Storm.
Fantastic Four (+ 20 de energia por nocaute): Thing, Invisible Woman, Human Torch e Mr. Fantastic.
Femme Fatale: Elektra, Storm, Invisible Woman, Spiderwoman e Ms. Marvel.
Flashback: Iceman na forma de neve, Captain America em WW2, Daredevil original, Ghost Rider original, Iron Man clássico, Ms. Marvel original e Wolverine.
Martial Artists: Black Panther, Captain America, Daredevil e Nick Fury.

■ CAPITÃO AMÉRICA
O mais americano dos heróis está em *Marvel: Ultimate Alliance*

■ NA SELVA O robô de *Bionicle* é bem versátil

Marvel Knights: Black Panther, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage e Spider-Man.
Marvel Royalty: Black Panther, Dr. Strange, Thor e Storm.
Natural Forces (+ 5% de danos conforme energia perdida): Storm, Human Torch, IceMan e Thor
Natural Leaders: Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury e Storm.
New Avengers (+ 5% de resistência): Luke Cage, Iron Man, Capt. America, Wolverine e Spiderwoman.
New Fantastic Four: Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man e Wolverine.
Power Platoon (+ 40 de energia por nocaute): Iron Man, Thor, Silver Surfer e Ms. Marvel.
Raven Ultimates (+ 6 de Striking, de Body e Focus): Silver Surfer, Deadpool, Thing e Invisible Woman.
Scorchers: Ghost Rider, Human Torch, Storm e Thor.
Supernatural: Blade, Dr. Strange, Ghost Rider e Thor.
Think Tanks: Dr. Strange, Iron Man, Mr. Fantastic e Spider-Man.
Weapon Specialists: Blade, Captain America, Deadpool, Elektra e Nick Fury.
X-Men: Deadpool, Iceman, Storm e Wolverine.

N

NASCAR 99

PS1

Modo Turbo: na tela de seleção de pistas (Race Setup), segure ● e aperte ↑, ←, ↓, →.
Um pouco de graça: escolha o modo de visão Cockpit (aquele de dentro do carro) e segure SELECT para ver o piloto acenando para a platéia.
– Pilotos secretos
Use um dos códigos abaixo na tela de seleção de carros (Select Car):
Allen Kulwicki na pista Bristol Motor Speedway: R1, R1, R2, R2, ■, ■, ●, ●, ✖, ✖
Bobby Allison na pista North Carolina Speedway: ←, ↑, →, ■, ✖, ●, L1, L2, R1, R2
Cale Yarborough na pista Darlington Raceway: ↑, ↑, ■, ■, ←, ●, ●, ←
Davey Allison na pista Talladega Superspeedway: ↑, ✖, ↓, R1, ←, ●, →, ■, L2, L1
Richard Petty na pista Martinsville Speedway: ↑, R1, →, ●, ↓, ✖, ←, ■, L1, R1

NCAA FOOTBALL 07

PS2

SEGREDOS
Vá para a tela de seleção de bandeiras, pressione SELECT, e entre com um dos passwords abaixo:
– Times
Primeira a décima quinta bandeira: Thanks
All-Americans #273 (2004): Fumble
Alabama: Roll Tide / **Arkansas:** Woopigsooie
Aubum: War Eagle / **Clemson:** Death Valley
Estado da Flórida: Uprising
Flórida: Great To Be / **Colorado:** Glory
Geórgia: Hunker Down
Lowa: On Iowa / **Kansas:** Victory
LSU: Geaux Tigers / **Miami:** Raising Cane
Michigan: Go Blue / **Mississipi:** Hail State
Missouri: Mizzou Rah
Nebrasca: Go Big Red
Carolina do Norte: Rah Rah
Notre Dame: Golden Domer
Estado de Ohio: Killer Nuts
Estado de Oklahoma: Go Pokes
Oklahoma: Boomer
Oregon: Quack Attack
Estado de Penn: We Are
Pittsburgh: Lets Go Pitt
Purdue: Boiler Up
Syracuse: Orange Crush
Tennessee: Big Orange
Texas A&M: Gig Em
Texas: Hook Em / **UCLA:** MIGHTY
Universidade de Washington: Bow Down
USC: Fight On / **Virgínia:** Wahoos
Virgínia Tech: Tech Triumph
Wisconsin: U Rah Rah
– Mascotes de times
Arkansas e Arizona: Bear Down
Missouri: Mizzou Rah
Wake Forest: Go Deacs Go
Washington: All Hail / **Virginia:** Hail WV
Kentucky: On On UK / **Michigan:** Go Green
Minnesota: Rah Rah Rah
Carolina do Norte: Go Pack
Northwestern: Go Cats
Ole Miss: Hotty Totty
Georgia Tech: RamblinWreck
Estado de Iowa: Red And Gold
Carolina do Sul: Go Carolina
Kansas: Rock Chalk
– Flâmulas
Blink: For / **Pennant:** Registering

P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

PS2

– Trapaças especiais
Durante o jogo, segure R1 + R2 e pressione um dos comandos abaixo:
Melhor espada para Katarina: R3, SELECT, L2, L3, ■, ✖, L1, ●, L3, ▲
Todas as chaves dos baús: ●, SELECT, ✖, ■, R3, L1, L3, L2, ▲, L3
Música Glacial Gulf (alternativa): L1, ✖, ▲, L2, ■, ●, L3, SELECT, R3, L3
Vozes engraçadas: R3, ●, SELECT, ✖, R3, ▲, L1, ■, L2, L3
Mais vozes (High-Pitched): R3, ●, SELECT, ✖, R3, ▲, L1, ■, L2, L3
Katarina invencível: ✖, ●, L3, ▲, R3, SELECT, R3, L1, L2, ■
Wind Dancer invencível: SELECT, ▲, L1, ✖, R3, L2, ■, R3, ●, L3
Todos os tesouros revelados: R3, ✖, ▲, L3, ●, L1, SELECT, L3, ■, L2
Localizações dos tesouros: ●, ✖, ■, ▲, L1, SELECT, L3, L2, L3, R3
Itens ilimitados: ▲, L1, SELECT, L2, R3, L3, ■, ✖, R3, ●
Upgrade para o Wild Dancer Galleon: L2, ▲, R3, L3, ✖, ■, R3, SELECT, L1, ●

■ OLHO NA BOLA Tiger não erra um buraco

■ Bionicle

T

TIGER WOODS PGA TOUR

PSP

SENHAS DO GOLFE
Use os passwords para liberar personagens e acessórios:
– Personagens extras
Adraina Dolce: SOSWEET
Alastair McFadden: NICESOCKS
Aphrodite Papadapolus: TEMPTING
Arnold Palmer: THEKING
Ben Hogan: THEHAWK
Bev Bouchier: THEBEEHIVE
Billy Hightower: TOOTALL
Bunjiro Tanaka: INTHEFAMILY
Ceasor Rosado: LANDOWNER
Dion Douglas: DDDouglas
Gary Player: BLACKKNIGHT
Hunter Elmore: GREENCOLLAR
Jack Nicklaus: GOLDENBEAR
Jeb McGraw: SIXSHOOTER
Justin Timberlake: THETENNESSEKID
Kendra Lovette: ENGLISHPUNK
Raquel Rockers: DOUBLER
Reginald Withers: REGGIE
Seve Ballesteros: THEMAGICIAN
Sunday Tiger Woods: NEWLEGEND
Tiffany Williams: RICHGIRL
– Novos acessórios
Todos os acessórios: TIGERMOBILE
Todos da Adidas: 91treSTR
Todos da Calloway: cgTR78qw
Todos da Cleaveland: CL45etUB
Todos da Maxfli: FDGH597i
Todos da Nike: YJHk342B
Todos da Odyssey: kjnMR3qv
Todos da Ping: R453DrTe
Todos da Precept: BRi3498Z
Todos da Tag: cDsa2fgY
Todos da TourStage: TS345329
– Outros truques
Todos os campos: THEWORLDISYOURS
Todos os campos e personagens: THEGIANTOYSTER
Todas as habilidades disponíveis: NIGHTGOLFER

por Leandro Rodrigues

Vale tudo para melhorar o desempenho nos games. Até usar acessórios. Só não deixe seus amigos perceberem que você está trapaceando

■ MAIS FORTE
Os Heróis Biônicos agradecem o livre acesso a todos os upgrades

B

BIONICLE HEROES

■ AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
QXVA-JUWA-9X9AM
XJVN-U4DX-Z2KU5

Libere todas as dicas
DA7B-4VRZ-8VDQE
JTUX-43TQ-5B3V1
9UXW-4KHF-UQWB4
Libere todo osl Goodies
RUG9-0N29-0J107
09EY-XZNA-FXZQR
ZPPM-VMJP-8WA84
DTK6-JRX5-UDTNB

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para fazer trapaças nos jogos. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro.
Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

• Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques;
• Observe atentamente se o código que você escolhe é compatível com a versão de seu aparelho;
• Carregue somente uma trapaça por vez ou o game pode travar;
• Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código;
• Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas, alternativos e/ou modificados, por isso, verifique a autenticidade de seus jogos.

Libere todos upgrades
CM3X-92YG-V0BD3
WP0Z-HM2B-EA8NA
MFQE-79RW-AUWQ1

C

CALL OF DUTY 3

■ AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
T9P5-0CAN-ZP2CR
R91Z-8YCX-CCCP5
W2AC-XBZH-CEW39
HKKH-7VCF-3XK0F
E8KX-VV4M-F8EKZ
4V14-3F3Y-B5TUQ
186Z-K0DD-8GPX7
GAEN-VA5E-4M14N
8W89-0VX5-2HR11
MCER-BEAK-X99D8
948C-56EQ-4H49D
0K6Q-2AV6-JY2X2
A45Z-0Y9J-0QYYR
K1N1-C7RM-FA1H0
U17M-T8EV-K3AF7
03AH-5PBC-9K2T7
J2NV-UWUF-UZYP9
Munição infinita
DMQW-B66T-PB19T
6PEH-K9A4-MTB8N
8WR2-ZDW1-ZBW2W
Nunca recarregue
5QZ1-009K-K1QXT
6PEH-K9A4-MTB8N
85VH-VERV-UMBHQ
Destrave todas as missões
D1AQ-F9CZ-WPX57
Q5F2-FEHA-MREDF

F

FAMILY GUY VIDEOGAME

■ GS

(GameShark 2.3 ou superior)

Código-mestre
98015922 789BE28A
Destrave todas as animações
283DB92E 94457A65
Pegue todos os upgrades
D82FF8F9 0C348558
282FF8F9 0CA58558

G

GUITAR HERO II

■ GS

(GameShark 2.3 ou superior)

Código-mestre
98308940 7848EA77
Destrave os personagens:
- Clive Winston
18B0A78F 0CA57A6A
- Xavier Stone
18B0A77A 0CA57A6A
- Grimm Ripper
18B040AC 0CA57A6A
Destrave todos os personagens:
18B0A78F 0CA57A6A
18B0A77A 0CA57A6A
18B040AC 0CA57A6A
Destrave as guitarras:
- Gibson X-Plorer
18B0E0AC 0CA57A6A
- Gibson Les Paul Double Cutaway
18B0E043 0CA57A6A
- Gibson Firebird
18B0E06C 0CA57A6A
- Epiphone Coronet
18B0E0C6 0CA57A6A
- Kramer Vanguard
18B0E017 0CA57A6A
- Gibson Moderne
18B0E014 0CA57A6A
- Gibson Corvus
18B0E000 0CA57A6A
- Gibson ES-335
18B0E020 0CA57A6A
- Kramer 650
18B0E083 0CA57A6A
- Gibson EDS-1275
18B0E04E 0CA57A6A
- Gibson Melody Maker
18B0E084 0CA57A6A
- Gibson Sonex 180
18B0E0D5 0CA57A6A
- Gibson Marauder
18B0E08F 0CA57A6A
- Epiphone Casino
18B0E0F5 0CA57A6A
- Epiphone Sheraton
18B0E07A 0CA57A6A
- Gibson Chet Atkins Country Gentleman
18B07F18 0CA57A6A
- The Fish
18B07FAC 0CA57A6A
- The USA
18B07F43 0CA57A6A
- The Coffin
18B07F6C 0CA57A6A
- The Viking
18B07FC6 0CA57A6A
- The Snaketapus
18B07F17 0CA57A6A
- The Eyeball
18B07F14 0CA57A6A
- The Battle Axe
18B07F00 0CA57A6A
- The Log
18B07F20 0CA57A6A
Destrave todas as guitarras
18B0E0AC 0CA57A6A
18B0E043 0CA57A6A
18B0E06C 0CA57A6A
18B0E0C6 0CA57A6A
18B0E017 0CA57A6A
18B0E014 0CA57A6A
18B0E000 0CA57A6A
18B0E020 0CA57A6A
18B0E083 0CA57A6A
18B0E04E 0CA57A6A
18B0E084 0CA57A6A
18B0E0D5 0CA57A6A
18B0E08F 0CA57A6A
18B0E0F5 0CA57A6A
18B0E07A 0CA57A6A
18B07F18 0CA57A6A
18B07FAC 0CA57A6A
18B07F43 0CA57A6A
18B07F6C 0CA57A6A
18B07FC6 0CA57A6A
18B07F17 0CA57A6A
18B07F14 0CA57A6A
18B07F00 0CA57A6A
18B07F20 0CA57A6A

N

NEED FOR SPEED CARBON

■ GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
98499974 789C9BB0
Grana infinita
28BCE064 1CD1A03E
NOS infinito
2824A051 0CA57A65
287B3DDE 0CA57A56
Speedbreaker infinito
287B3DA9 0CA57A56

S

SIMS 2: PETS, THE

■ GS

(GameShark 2.3 ou superior)

Código-mestre
9858E522 78920CA9
Dinheiro infinito
283E2A64 6FD9223E
Pet Points infinitos
283E3FF9 6FD9223E

■ ANIMAÇÃO Assista todas as cenas de Family Guy

SIREN

GS

(GameShark 2.3 ou superior)

Código Mestre
94C094FC 166609CE
Munição ilimitada
2490B428 1474438C
Todos os arquivos
45351568 7634D148
3902D7E1 9FAB91E0
Códigos para cada arquivo:
Arquivo 001
05301568 3634D148
Arquivo 002
05301568 3634F148
Arquivo 003
05301569 3634D148
Arquivo 004
05301569 3634F148
Arquivo 005
05301568 3634D168
Arquivo 006
05301568 3634F168
Arquivo 007
05301569 3634D168
Arquivo 008
05301569
3634F168

■ ARQUIVISTA – Aqui, todos os arquivos de Siren

Arquivo 009
05301568 3634D158
Arquivo 010
05301568 3634F158
Arquivo 011
05301569 3634D158
Arquivo 012
05301569 3634F158
Arquivo 013
05301568 3634D178
Arquivo 014
05301568 3634F178
Arquivo 015
05301569 3634D178
Arquivo 016
05301569 3634F178
Arquivo 017
05301568 3634D1C8
Arquivo 018
05301568 3634F1C8
Arquivo 019
05301569 3634D1C8
Arquivo 020
05301569 3634F1C8
Arquivo 021
05301568 3634D1E8

■ CAMARADAGEM Faça muitaz amizades em Thrillville

Arquivo 022
05301568 3634F1E8
Arquivo 023
05301569 3634D1E8
Arquivo 024
05301569 3634F1E8
Arquivo 025
05301568 3634D1D8
Arquivo 026
05301568 3634F1D8
Arquivo 027
05301569 3634D1D8
Arquivo 028
05301569 3634F1D8
Arquivo 029
05301568 3634D1F8
Arquivo 030
05301568 3634F1F8
Arquivo 031
05301569 3634D1F8
Arquivo 032
05301569 3634F1F8
Arquivo 033
05301668 36B4D148
Arquivo 034
05301668 36B4F148
Arquivo 035
05301669 36B4D148
Arquivo 036
05301669 36B4F148
Arquivo 037
05301668 36B4D168
Arquivo 038
05301668 36B4F168
Arquivo 039
05301669 36B4D168
Arquivo 040
05301669 36B4F168
Arquivo 041
05301668 36B4D158
Arquivo 042
05301668 36B4F158
Arquivo 043
05301669 36B4D158
Arquivo 044
05301669 36B4F158
Arquivo 045
05301668 36B4D178
Arquivo 046
05301668 36B4F178
Arquivo 047
05301669 36B4D178
Arquivo 048
05301669 36B4F178
Arquivo 049
05301668 36B4D1C8
Arquivo 050
05301668 36B4F1C8
Arquivo 051
05301669 36B4D1C8
Arquivo 052
05301669 36B4F1C8
Arquivo 053
05301668 36B4D1E8
Arquivo 054
05301668 36B4F1E8
Arquivo 055
05301669 36B4D1E8
Arquivo 056
05301669 36B4F1E8
Arquivo 057
05301668 36B4D1D8
Arquivo 058
05301668 36B4F1D8
Arquivo 059
05301669 36B4D1D8
Arquivo 060
05301669 36B4F1D8
Arquivo 061
05301668 36B4D1F8
Arquivo 062
05301668 36B4F1F8
Arquivo 063
05301669 36B4D1F8
Arquivo 064
05301669 36B4F1F8
Arquivo 065
05301468 36B4D148
Arquivo 066
05301468 36B4F148
Arquivo 067
05301469 36B4D148
Arquivo 068
05301469 36B4F148
Arquivo 069
05301468 36B4D168
Arquivo 070
05301468 36B4F168
Arquivo 071
05301469 36B4D168
Arquivo 072
05301469 36B4F168
Arquivo 073
05301468 36B4D158
Arquivo 074
05301468 36B4F158
Arquivo 075
05301469 36B4D158
Arquivo 076
05301469 36B4F158
Arquivo 077
05301468 36B4D178
Arquivo 078
05301468 36B4F178
Arquivo 079
05301469 36B4D178
Arquivo 080
05301469 36B4F178
Arquivo 081
05301468 36B4D1C8
Arquivo 082
05301468 36B4F1C8
Arquivo 083
05301469 36B4D1C8
Arquivo 084
05301469 36B4F1C8
Arquivo 085
05301468 36B4D1E8
Arquivo 086
05301468 36B4F1E8
Arquivo 087
05301469 36B4D1E8
Arquivo 088
05301469 36B4F1E8
Arquivo 089
05301468 36B4D1D8
Arquivo 090
05301468 36B4F1D8
Arquivo 091
05301469 36B4D1D8
Arquivo 092
05301469 36B4F1D8
Arquivo 093
05301468 36B4D1F8
Arquivo 094
05301468 36B4F1F8
Arquivo 095
05301469 36B4D1F8
Arquivo 096
05301469 36B4F1F8
Arquivo 097
05301768 36B4D148
Arquivo 098
05301768 36B4F148
Arquivo 099
05301769 36B4D148
Arquivo 100
05301769 36B4F148

SOCOM COMBINED ASSAULT

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
VVZD-UAJQ-BBQYW
CZ17-Z3MX-0K0WX
DX5Y-JAM4-6JPZ3
YZGY-JZMM-DU5CK
0R20-T2ZC-K2QWZ
ZJ6G-J4FA-KCTNJ
2CF1-YVTX-2A4T0
249B-WQXK-MJFZM
2EDR-35C3-D4TX9
5ZHJ-C5XQ-YU0QJ
5DE9-DUXA-W78DR
XV3B-JN3E-JBMVJ
DR2D-Z51J-A1R3J
9GWT-9MGW-1ZNMY
M92K-0AXQ-2PC03
03AH-5PBC-9K2T7
1RT7-V221-WTXPD
Munição infinita
E8VA-KBYD-4UF9T
RZAD-N5CF-8WGRF
Inteligência Artificial baixa
RT5E-4ZM9-MM807
B8YE-BY22-4JTMM
Energia infinita
JPX2-BQDY-D12K9
4CEW-B6K6-KH1RK
N8JV-PNDR-RNJYX
26QQ-MQ9G-YKKQH
DKXT-YK73-PCTQZ
CPJ0-A45G-TUXQ1
M92V-DFKZ-UVBUG
K80N-Z0P1-QWBDE
962B-P235-5WVAP

T

THRILLVILLE

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
JPJW-TV0M-PYD1Q
QE62-4K4T-3GMKQ
Faça amigos rápido
KX2K-HGZA-J0PXY
33DX-CXD6-DYWEG

TONY HAWK'S PROJECT 8

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
21CW-3M39-JXYG5
C6UF-WF9N-URA7G
Toneladas de Stokens
K424-3Q3Z-AN92G
6JQA-X2E0-1ACGQ
Stokens infinitos
2BE6-H9PZ-TMAB7
N40W-JUC6-QEK9J
Super pontuação
1991-TC8U-JM2FM
F669-MPRG-TNTN3
Destrave os cheats
3QY3-70RU-GDXA5
0299-QU06-59321
MEFH-4EW6-RUYU6
Destrave os personagens extras
HGV9-HCDX-7EWU3
2WMG-0CW6-YPJEV
PUGQ-GN7V-EX4VC
U6FQ-GAGX-WAV6C

■ ALTOS PLACARES
Agora ficou fácil conseguir zilhões de pontos

MÍDIAS PARA TODOS OS GOSTOS

Agilidade de mídias rápido acesso, liberdade de formatos com espaço de sobra. Confira o acervo de discos que vem equipando a família PlayStation desde 1994 e seus benefícios para os games em geral

por Matheus Bourg

CD-ROM - PLAYSTATION

Projetado originalmente para reproduzir faixas musicais, não demorou muito para que o CD-ROM (a sigla em inglês diz respeito a um disco compacto que pode apenas ser reproduzido) se tornasse o abrigo de dados binários, isto é, jogos e outras aplicações interativas. Embora a capacidade de armazenamento do disco não seja das maiores, 700 MB em média, ele foi o responsável por uma melhora significativa na qualidade dos games, que, com a chegada do primeiro PlayStation, passaram a apresentar trilhas-sonoras e visuais muito mais caprichados.

DVD-ROM - PLAYSTATION 2

Mostrando que sempre é possível dar um passo à frente, especialistas não demoraram a apresentar o formato que viria a suceder o CD-ROM. Batizada de DVD – sigla em inglês para disco de vídeo digital – a mídia só emplacou definitivamente quando o PS2 chegou às lojas equipado com um leitor capaz de reproduzi-la. Além do aumento considerável em termos de espaço – desta vez, 4,7 GB e 8,7 GB em uma e duas camadas, respectivamente – e de qualidade de imagem, o DVD também deu o pontapé em outras tecnologias de ponta, como o sistema de som surround com 2.1 canais.

UMD - PSP

Selecionado para dar gás ao portátil PSP, o UMD, ou disco de mídia universal, é um ótimo exemplo de versatilidade: cada disco pode armazenar, em média, 1.8 GB de filmes, músicas e/ou jogos. Embora tecnologicamente avançado, seu conteúdo é facilmente pirateado e disponibilizado na internet. Para combater esse problema, a Sony lança constantes atualizações para o sistema operacional do aparelho.

BLU-RAY - PLAYSTATION 3

A mídia da nova geração, a aposta de grandes empresas da indústria do entretenimento – esse é o Blu-Ray, formato supermodernoso que equipa o novo console da Sony, o PlayStation 3. Trata-se de uma mídia que armazena, em um disco padrão, até 50 GB de códigos e vídeos em alta resolução. Como se não bastasse, o BD (essa é a abreviação que a Sony faz questão de usar) é retrocompatível com formatos como CD e DVD, e apresenta uma curiosidade um tanto quanto inusitada: seus discos são compostos, em grande parte, por papel, material que facilita ainda mais a transferência e reprodução dos dados.

E COMO ERA O MUNDO DOS GAMES ANTES DE TUDO ISSO?

Antes de o primeiro aparelho de videogame da Sony ser lançado, em dezembro de 1994, a maioria dos jogos eletrônicos ou vinha embutida nos próprios aparelhos ou era publicada em cartuchos, dispositivos que driblavam a pouca quantidade de espaço ao permitir um acesso mais rápido aos dados contidos em seu interior.

Embora primitiva, a técnica é adotada ainda hoje em aparelhos como o Mega Drive, que é comercializado com cerca de 70 jogos em sua memória.

PlayStation 2 Slim
Silver Special Edition
6X de R$116,50
A vista R$699,00

PSP
PlayStation Portable
6X de R$114,00
A vista R$679,00

Nintendo DS Lite
Versões Onyx e
Polar White
6X de R$109,00
A vista R$649,00

X-Box 360
Versão Platinum
6X de R$316,50
A vista R$1.899,00

PG
Prothus Games

ELE
20 ANOS
G A
www.eletromil
SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS
>PS2<
PlayStation.2
TEKKEN 5
PS2
PlayStation.2
>XBox<
XBOX
DOOM 3
XBOX
>GameCube<
TIMESPLITTERS
GAMECUBE
>GameBoy<
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY
ADVANCE
>NINTENDO DS<
NINTENDO DS
SUPER MARIO DS
>PSP<
PSP
UNDERGROUND

TROMIC
M E S

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

Assim como você, temos facilidade com o videogame.

Aproveite nossas ofertas em jogos e consoles. Acesse www.submarino.com.br.

XBox 360 - Microsoft

- Gráficos mais realistas
- Controle sem fio
- Nova geração de jogos

R$ 2.399,00 à vista

10x R$ **239,90**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

PSP PlayStation Portátil - Sony

- Roda filmes e toca MP3
- Visor de LCD de 4,3"
- Grande variedade de jogos

R$ 899,90 à vista

12x R$ **74,99**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

Nintendo DS Lite Branco

- Ainda mais portátil
- Melhor resolução
- Melhor jogabilidade

R$ 695,90 à vista

10x R$ **69,59**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

PlayStation 2 Slim - Sony

- Super slim
- Roda DVDs (região 1)
- A maior variedade de jogos

R$ 659,00 à vista

12x R$ **54,92**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

COMPRE PELO TELEFONE

São Paulo: (11) 2199 8888 — Outras Localidades: 0300 789 4000**

Pode imaginar. Aqui tem.

Ofertas válidas de 01/10/2006 a 31/10/2006 ou para as 10 primeiras peças de cada produto (o que ocorrer primeiro), sujeitas à disponibilidade de estoque sem aviso prévio e às condições e formas de pagamento vigentes no Submarino na data da compra. Preços anunciados não incluem o serviço de entrega. *Financiamento em até 24X com taxa de 1,89% ao mês, válido nas compras com parcela mínima de R$ 20,00, somente pelo telefone. Parcelas incluem TAC e IOF. Sujeito à análise de crédito. **Taxas: imposto por minuto + R$ 0,04 (tel. fixos) ou R$ 0,45 (tel. móveis).